REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO V Nº 48 - 350 PTAS

Nintendo Acción

Concurso

Pinta un globo de Kirby y llévate un montón de regalos





Avalancha portátil:

DKL 2
Pocahontas
Tetris Attack
Galaga & Galaxian

RARE habla en exclusiva sobre DKC 3





El mejor simulador de fútbol vuelve a Super Nintendo y Game Boy

FIFA 97

Guía para no perderse en 'Los Pitufos 2'



Número 48 • Noviembre 1996

Edita: **HOBBY PRESS, S.A.**

Presidente: María Andrino
Consejero Delegado
José Ignacio Gómez - Centurión
Subdirectores generales
Amalio Gómez, Domingo Gómez

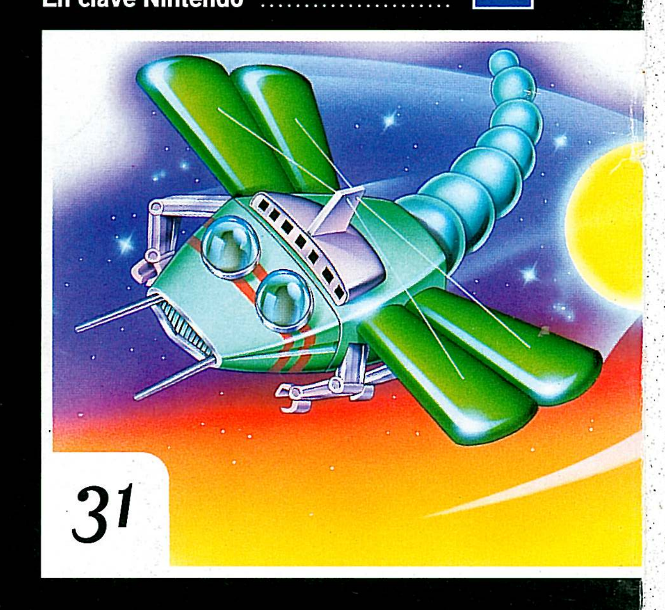
Director
Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte
Susana Lurguie
Redacción
Javier Abad
Diseño y Autoedición
Abel Vaquero, Juan Lurguie
Ayudante: Alvaro Menéndez
Secretaria de Redacción
Ana Mª Torremocha
Fotografía
Pablo Abollado
Colaboradores
David García, Estudio Phoenix, Sonia Herranz

Directora Comercial
María C. Perera
Coordinación de Producción
Lola Blanco
Departamento de Sistemas
Javier del Val
Departamento de Circulación
Paulino Blanco
Departamento de suscripciones
Cristina del Río, M. del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad
C/ De los Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones
Tel: 654 84 19 / 654 72 18

Distribución
HOBBY PRESS, S.A., S.S. de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99
Transporte
BOYACA, Tel: 747 88 00
Imprime
ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal
M-36689-1992



Sumario



31

edit orial

Queríamos tener los ojos cerrados, pero el terremoto ha sacudido con fuerza. ¿Era de esperar? Nintendo Japón ha dado con el puño sobre la mesa y al ¡toc! del golpe ha acompañado un ¡tendréis N64 en marzo! que ya se lleva con resignación. No es para menos; lo que no se puede, no se puede, y además es imposible. Lo dicho, con resignación. Pero el caso es que precisamente de eso no queríamos hablaros ahora. Vamos a ser originales y a charlar un poco sobre el tema juegos y novedades. En concreto sobre un aspecto que acabamos de descubrir y del que nadie parece o quiere enterarse. Nuestro espía en la competencia nos ha comunicado todo preocupado que ciertos desarrolladores se están rebelando contra Nintendo. Por rebelar entiende nuestro infiltrado versionar a otras máquinas juegos en teoría exclusivos para N64. Y eso sí que no, no hija no, por ahí no pasamos. Se rumorea que Acclaim hará Turok en Saturn, y ya es oficial que Williams llevará su Mortal Kombat Trilogy a PS-X. ¿Era ese el plan inicial?, ¿es el precio que hay que pagar para que otros diseñadores hagan lo propio para N64 desde máquinas como el PC (Doom, Quake, Duke Nukem)? Si es así, si eso es lo que hay que pagar, sólo esperamos que, como ya nos han asegurado, "nuestros" juegos estén a años luz de los de las máquinas competidoras. Es decir, que siempre se incluya una característica especial y exclusiva en los cartuchos de 64 bits, que demuestre lo que vale la máquina. Así será...Es obvio que lo contrario sería tocarnos los eproms con demasiada insistencia. Y a uno le queda aún intacto el orgullo.

La Redacción.

34
30
54
20
40
22
36



La oferta que no era tal

Hola, me llamo Irra y quisiera contarle algo a Super Big N (...) Mis amigos y yo acostumbramos a ir a un mercado de Barcelona (es de videojuegos, mangas, cromos, etc.). El día 4 de agosto fuimos mi hermano y yo, y en una parada había mucha gente. Me cuelo y veo la N64 con Mario64. No me lo creí ni yo. En la parada de al lado también estaba en aquella caja roja y gris que aparecía en el nº44 de la revista. Bueno, lo que hice fue preguntar el precio, y me dijeron que costaba 100.000 pesetas, y con un juego 125.000. ¡Lo bueno era que decía que era una oferta! Y si no he leído mal, en el nº45 pone que en Japón la venden a 27.000 ptas (...) ¿Cómo es que ya está a la venta la N64?

Vamos a aclararnos, amigo Irra. El que puedas encontrar la consola en algunas tiendas de importación (porque supongo que eso es lo que son las paradas esas, ¿verdad?) no quiere decir que la hayan puesto a la venta oficialmente. De hecho, el precio que te pedían por ella lo dice todo sobre la supuesta "oferta". La próxima vez que vayas, pregúntales si tienen también a Ronaldo baratito, que yo estoy dispuesto a ficharle.

¿Me aconsejas comprarla? Porque supongo que es japonesa.

Rotundamente no. Primero por el precio: si esperas a que salga oficialmente en España la tendrás por 34.900 pesetas. Segundo, porque la consola de la oferta será japonesa y no podrás conectarle los juegos PAL que salgan aquí. Tendrás que comprarte juegos japoneses importados y, por lo tanto, mucho más caros. Y tercero, porque lógicamente esos juegos estarán en japonés, mientras que los que vengan a nuestro país tendrán los textos y los diálogos al menos en inglés.

¿Harán una N64 japonesa, una americana y otra europea?

Sí, pero no por capricho. Están obligados a hacerlo porque tenemos diferentes sistemas de televisión.

Irra y Juan Antonio Crespo González.
San Adrián del Besós (Barcelona).



¡RPG's in English!

¡¡Hola Big N!! Escribo para poner a prueba tu nueva sección con mis preguntas roleras, pero primero quiero felicitar a Spaco por traer por aquí el Breath of Fire 2. ¡Es un juegazo! ¿Por qué Nintendo España no trae RPG's en inglés al margen de su campaña de traducción? Me refiero a algo como lo que hizo con Secret of Mana. ¿Es que acaso las ventas de éste último no fueron satisfactorias? Creo que así muchos roleros estaríamos más contentos, y además tendríamos más variedad de RPG's en el mercado español (ahora que lo pienso, Zelda también está en inglés y es un exitazo, por eso no comprendo porqué no se atreven/quieren sacar algo más de lo mismo).

Como sabes, desde hace algún tiempo la política de Nintendo España es sacar sólo juegos de Rol traducidos al castellano. Estoy de acuerdo contigo en que si lanzasen los que salen en inglés en el mercado americano tendríamos más variedad, pero también es cierto que estarían dejando a un lado a todas las personas que no hablan ese idioma. Por el contrario, traduciéndolos se aseguran que los compres tú y también ese grupo de gente que no sabe inglés, con lo que las ventas suben como la espuma. ¿Comprendes? Además, esta postura también es una apuesta de calidad, porque de esta forma podemos disfrutar de los juegos a fondo, sin perdernos nada de lo que ocurre. De todas formas, confío en que después del invierno tendremos noticias de Nintendo sobre las próximas novedades en este tipo de juegos.

RPG man. 16 años. Sin remite.



Consolero cumpleañero

Hello Super Big N. Me llamo Carlos y voy a atosigarte con estas preguntas: Hace poco tiempo me compré el cartucho de Game Boy The Pagemaster (El Guardián de las Palabras), y sin embargo en vuestra revista no habéis anunciado el juego todavía.

¿Cómo es eso?

Muy sencillo. Porque hablamos de ese juego hace bastante tiempo, casi un año si no recuerdo mal. ¿Que cuál es la causa de este retraso? Simplemente que haya habido problemas en el lanzamiento. O también puede ocurrir que lo hayas comprado de oferta. Algo habitual en los cartuchos que tienen ya cierto tiempo a la espalda.

En diciembre cumpliré 12 años, y quisiera saber si Donkey Kong Land 2 estará a la venta para mi cumpleaños.

Felicidades por adelantado, y dalo por hecho. Justo después de apagar las velas podrás echarte una partidita a DKL2. Mira, precisamente llevamos una Preview del juego en este número, así que disfrútala. Y por cierto, a ver si me mandas un trozo de tarta para celebrarlo.

¿Podrías decirme si Nintendo sacará un juego RPG parecido a Secret of Evermore en Game Boy?

Lo siento, pero en la lista de próximos lanzamientos para la portátil no aparece ningún juego de Rol. Me temo que lo único que puedes hacer es probar el Zelda si todavía no lo tienes.

Por último, ¿sacarán juegos de la Vuelta Ciclista?

Otra decepción. No parece que las hazañas de Indurain sean seguidas

¿Qué pasaría si...

...llamaran a Mario para arreglar un grifo cuando está en medio de una partida?
Javier Villeta Fernández. Madrid.

...los personajes de los juegos de lucha se volvieran pacifistas y salieran con pancartas de "¡no a la violencia!"? Jesús Ruiz García. Cádiz.

...con el Mohawk nos dieran una caja de aspirinas? ...hiciesen un juego de lucha donde participase el cachas de "Uno para todas"?
Fco. Javier Valle Debén. Orense.

por los programadores de videojuegos. Quizá si el próximo ganador del Tour fuera japonés...

Carlos Azaustre Rodríguez. Madrid.

Un fan del chip FX

Hola Super Super Super Big N, soy Fernando y tengo algunas dudillas que quisiera que me aclarases: Hace unos días me compré el Stunt Race FX, y mi pregunta es: en el momento en el que un juego para Super desaparece del catálogo, ¿se ha agotado? Te lo pregunto porque me lo compré unas semanas después de que desapareciera de las últimas páginas de vuestra revista.

No necesariamente, porque lo que aparece en las páginas a las que te refieres es publicidad de los Centros Mail, no el catálogo de juegos existentes. De todas formas, si algún día tienes alguna duda de ese tipo, llámales y seguro que te la resolverán.

Soy un adicto al progreso y al chip Super FX, y quisiera que me dijeras qué juego llevaba el chip FX2 antes que el Winter Gold. ¿Se nota realmente la diferencia entre el FX y el FX2? Por poner un ejemplo, ¿qué pasaría si a Starwing le cambiásemos el chip y le pusiéramos el FX2?



Pues el primero fue Stunt Race FX, ¿te suena de algo? Después ha habido muchos amagos del tipo Starwing 2 o Dirt Trax FX (un juego de motos), pero el único que finalmente llegó a salir fue Dirt Racer. Era un cartucho de Elite con planteamiento muy parecido a Stunt Race, pero infinitamente peor. En cuanto a las diferencias entre ambas versiones del chip, la principal está en la velocidad en el manejo de los polígonos. Winter Gold es un buen ejemplo de ello.

Fernando Perales Hernández. Alicante.

El rey del rally

¡Hola Super Big N! Me llamo Jose, estoy esperando para comprarme una N64 y tengo algunas dudas sobre supuestos juegos para ella y también sobre juegos confirmados ya. Ahí van:

He oído que el juego de motos Cyber Cicles de Namco (esto lo oí en un programa de radio sobre videojuegos) va a salir para N64 y después saldría para PlayStation. ¿Es verdad? ¿habéis oído vosotros algo sobre esto? Y si es verdad, ¿cuántos circuitos tiene esta recreativa? (Y me refiero a circuitos diferentes de verdad, no el mismo pero ampliado).



Tu pregunta tiene parte de verdad y parte de especulación. Que se sepa, Namco está trabajando en dos títulos para N64: Tales of Phantasia 2 y Rave Racer. Lo de Cyber Cicles es la primera noticia que tengo, así que siento no poder darte más datos.

El juego Top Gear Rally, ¿irá ambientado de verdad en el campeonato del mundo de rallies, o pasará como en una recreativa que vi en la que uno de los coches era un todoterreno y el otro un prototipo?

De momento lo único que se ha podido ver es una demo corriendo en Silicon Graphics, pero nos da algunas pistas. Por ejemplo, que efectivamente hay coches de rally como los de verdad (se veían un Toyota Supra y un Porsche). Pero también había imágenes de 4x4, así que quizá no sea el simulador del campeonato del mundo por el que suspiras. Espero que Kemco pronto nos saque de dudas a todos.

¿Es verdad que se está trabajando en una versión de Wipeout para N64?

Es un rumor que corre por el mundillo consolero, pero que todavía no se ha visto confirmado.

¿Sacarán para mi futura consola Namco y Capcom juegos poligonales de lucha al estilo Virtua Fighter 2?

Ninguna de estas dos compañías ha anunciado nada definitivo, pero se habla de un Street Fighter en 3D que, oye, quién sabe si podría verla luz en N64. Lo que sí te interesa y parece seguro es la salida de War Gods, de Williams, un juego de lucha al estilo que tanto te gusta.

Jose Maria Mira Lavin. Torrelavega (Cantabria).

...metiesen a Heidi y Marco en un juego de Killer Instinct? ¿les rescataría el abuelito?

Roberto Martín Carbajosa. Medina del Campo (Valladolid).

...Carmen Sevilla tuviera un videojuego? ¿Cabría en la pantalla? ¿Y la ovejita? ...Mario tuviera hijos con la princesa? ¿habría más Marios?

Juan Antonio Crespo González. San Adrián del Besós. Barcelona.

...Mario no sintiese las piernas? ...Yoshi se hiciese punki? ...Baby Mario se cayese de Yoshi?

Un anónimo de Santa Cruz de Tenerife.

Envía tus cartas con dudas, trucos, sugerencias, críticas y lo que quieras a: SUPER BIG N. Nintendo Acción.

los Trucos de BigN

KILLER INSTINCT

Martín D.Gil, un colega nintendero de Alicante, me escribe para pedirme que le diga cómo demonios se hacen los Ultras en Killer Instinct de Super Nintendo. Tengo que reconocer que sus súplicas han calado hondo en mi piadoso corazón de carbono líquido, así que voy a complacerle. Pero antes, una indicación importante: tienes que hacer estos movimientos cuando la segunda barra de energía de tu rival esté en rojo, y encadenarlos al final de un combo. Ahora, te dejo que te deleites con estas apabullantes series de más de 20 golpes seguidos:

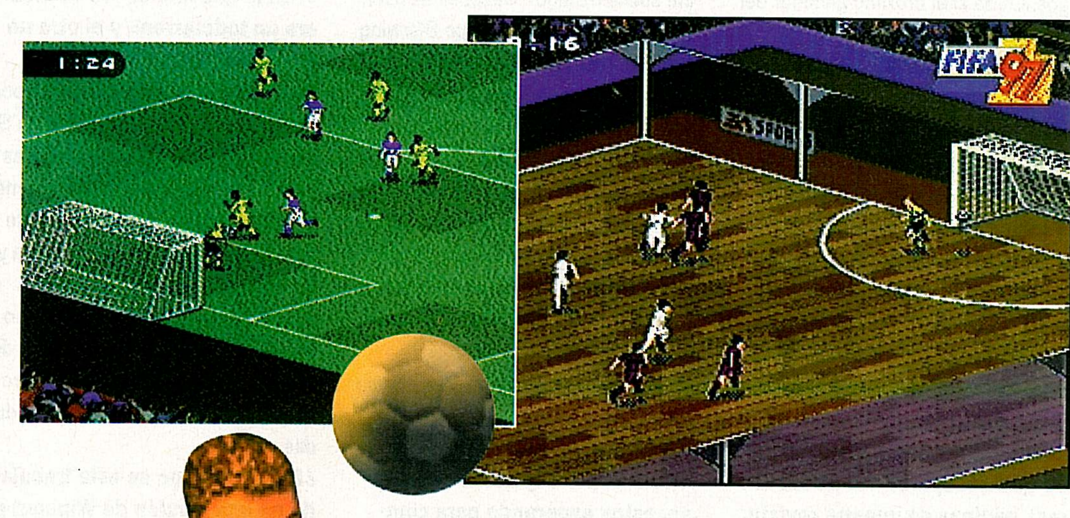
- **JAGO:**
  ↘↓↙ QK
- **TJ COMBO:**
  (→)← FP
- **B. ORCHID:**
  (←)→ MP
- **THUNDER:**
  (←)→ QP
- **FULGORE:**
  →↓↘ QP
- **RIPTOR:**
  (←)→ QK
- **SABREWULF:**
  (→)← QK
- **SPINAL:**
  ↓↘→ FP
- **GLACIUS:**
  ←→ FP
- **CINDER:**
  (←)→ QP

(Atención: Si un movimiento aparece entre paréntesis significa que hay que mantenerlo presionado durante unos segundos).

Super Nintendo / 24 Megas / EA-Rage / Fútbol / Diciembre

FIFA GOLD 97/ *El último y el más espectacular*

El mes pasado viajamos a las entrañas de FIFA 97. Os contamos cómo se hizo, hablamos con los diseñadores, os aclaramos qué novedades planteaba, en fin, pusimos la base para lo que viene ahora: una toma de contacto en profundidad con la versión SNES. Todo esto es lo que hemos descubierto del último FIFA que veréis en 16 bits.



Este FIFA 97 desplegará un **fútbol de acción y dinamismo** como no habíamos visto hasta ahora. Ya sea en cualquiera de los dos estilos de juego seleccionables, **acción o simulación**, el frenesí del balón y el movimiento vertiginoso y sin descanso de los jugadores se adueñarán del césped (o del parqué) y de vuestra máquina. Lo dicho, no se había visto antes. El nuevo FIFA será **extremadamente más rápido** y también, aunque parezca contradictorio, **más controlable** que el resto de entregas. Lo notaréis en cuanto conectéis un mando a la Super y os plantéis frente al partido. Los jugadores bailarán a vuestro son y os convertiréis en los amos del juego. Por supuesto que el resto del equipo, los que no controléis en ese momento, pensarán, correrán e interpretarán la situación, precisamente ésa es la magia de este juego: que todo el mundo cuenta, pero nadie juega solo...

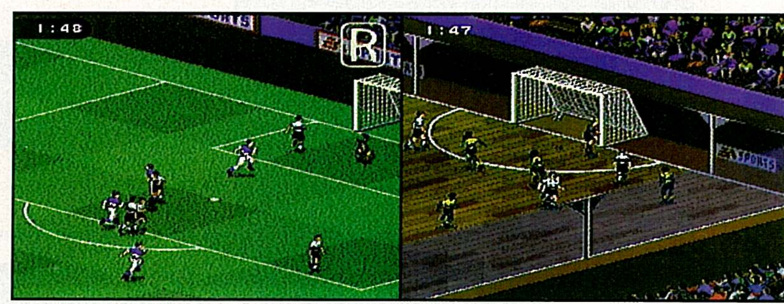
Primeras novedades para abrir boca

Y ya veis cuán positivas y jugosas: **mayor control, más acción**. En el tema gráfico, animaciones incluidas, también apreciaréis que ha transcurrido un año desde el último FIFA. El **motion-blending** ha hecho de las suyas, suavizando,

Este año, FIFA volverá a levantar pasiones



Sucederá en el terreno de juego de FIFA 97



Mirad con atención esta pantalla y daos cuenta del detalle: Sí, las camisetas tendrán una raya horizontal.

Más detalles de los meticulosos: la piel de los jugadores de Ghana será... negra.

A pesar de que el mismo Bruce McMillan, productor de FIFA 97, nos advirtió en las oficinas de EA Sports, en Vancouver, que no iba a haber grandes cambios, lo cierto es que hemos observado ciertas modificaciones eficaces en esta versión de SNES.



Un momento del interesante Inter de Milán - Manchester United. No os frotéis las manos todavía: esto no es Copa de Europa, sino sólamente un partido amistoso.

dando continuidad e inventando movimientos. Las carreras serán más fluidas, los remates de cabeza más reales y las paradas del portero mucho más creíbles. El **diseño** de los jugadores se ha **apurado al máximo**, aplicando nitidez y detalle a partes iguales. Nitidez en colores y contornos, detalles donde se ha podido: en la raya horizontal en las camisetas de algunos equipos, en el color de la piel de los jugadores brasileños...

O sea que FIFA 97 ofrecerá un fútbol más rápido, más vibrante, **más bonito... y más variado**. Se acabó aquello de jugar siempre al descubierto, sobre el césped, 11 contra 11; ahora podréis "futbolear" también en un polideportivo, sobre el parqué y sin fueras de banda, sin corners, de rebote en rebote... La **locura**. En la opción **indoor** podréis además plantear cualquier competición.

Imposible pero ahí está. ¿Es que habrá dos Ajax? Qué va. Es el mismo equipo, los mismos nombres y jugadores, pero la consola se apañará, y aún tendrá espacio para paradas así de contundentes.



Fútbol para todos los gustos

Vistazo ahora a las nuevas opciones. Ya habéis leído algo sobre los estilos de juego: **acción** (en plan arcade) y **simulación** (sin ayudas, los jugadores se cansan). Lo siguiente se refiere al control. Elegiréis entre **Pro(fesional) y Semi**. Si no le tenéis cogido el tranquillo a FIFA, lo mejor será empezar por Semi. En cualquier momento del partido podréis sacar las opciones para cambiar lo que necesitéis, y también alterar el control.

Nos quedan en el tintero un montón de cosas. Nos queda hablaros sobre la **jugabilidad** (veréis cómo se marcan goles como churros), el sonido, la **base de datos**, los **programadores (Rage)** pero el espacio se acaba y algo nos tiene que quedar para la review...



Arriba un momento de ajetreo en modo indoor. Abajo, el marcador electrónico hace saber que te acaban de lesionar a un jugador.



Ya nos dijo el jefe de animación del proyecto, Brian Plank, que estaba mejorando la respuesta del portero. Hemos comprobado que será mucho más realista, incluso en las "cantadas".

El nuevo FIFA desplegará un fútbol más rápido, más dinámico, bonito y vibrante. Habrá también sitio para la variedad en forma de opciones con las que controlarlo todo.

Repetición en directo y sin pedirlo. A cada tanto le acompañará una moviola de la jugada para que nos regocijemos si es el caso, o veamos en qué hemos fallado, si somos los goleados.

Disfrutaremos de más nitidez y detalles en gráficos y animaciones. A destacar la línea horizontal que "parte" algunas camisetas.

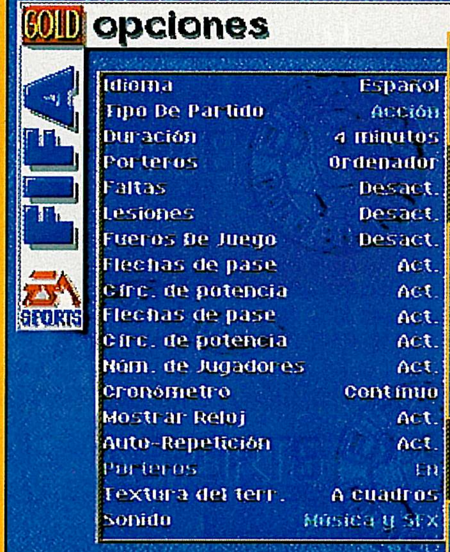






Arriba, una falta al borde del área. Las posibilidades serán centrar o lanzar a puerta. Y abajo, a punto de empezar un At. Madrid - Celta. A ver si adivináis quién es quién...

Todo el fútbol, a vuestro alcance



Esta es la lista de opciones de FIFA 97. Como veis, casi cualquier aspecto será modificable antes de empezar y, esto es novedad, durante el partido. Aunque habrá menos posibilidades de cambio si decidimos parar en mitad del choque.



El control será todo vuestro. Desde el manejo del mando a la calidad del juego.

Lo mejor para los no iniciados. Entrenaréis penaltis, corners, faltas, pases en corto...

En cualquier competición podréis elegir fútbol verde o fútbol parqué.



Una de las nuevas características de FIFA 97 será la relativa facilidad con que se consiguen los goles. En nuestra "beta" bastaba con plantarse en el área grande y soltar un zambombazo para que la pelota besara la red. No siempre, claro, pero sí muy a menudo.



En el modo indoor, el fútbol será mucho más rápido y alegre. Prácticamente no habrá tiempo para el descanso, porque la pelota no saldrá nunca del campo.

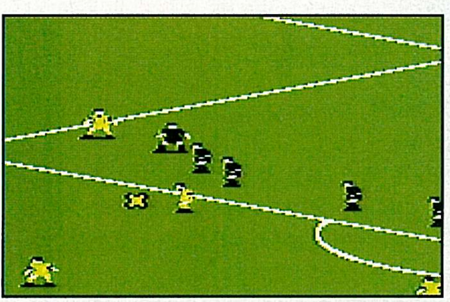
FIFA 97/ THQ nos enseña el nuevo FIFA



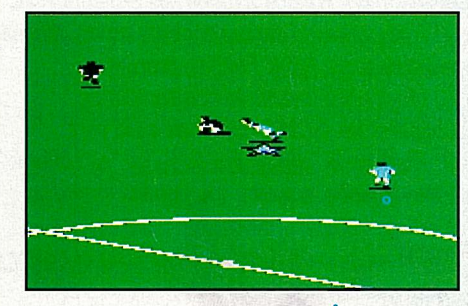
El modo de juego será relativamente asequible. En principio bastará con los dos botones de turno, pero pronto descubrirás las combinaciones y sus posibilidades.

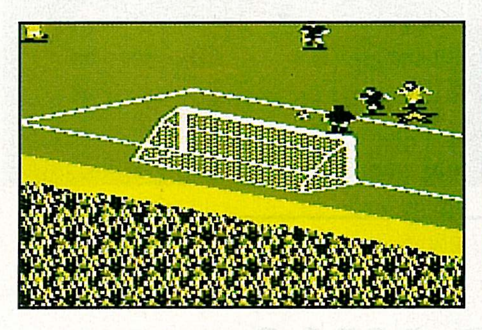
Como es costumbre, la versión portátil de **FIFA97** nos llega de manos de THQ. Decimos que es costumbre porque ya sabréis que la compañía californiana tiene los derechos para convertir a Game Boy casi todos los cartuchos de Electronic Arts. Bien, seguimos. Del desarrollo puro y duro se ha encargado **Tiertex**, y no Probe como ocurrió con la versión 96. El cambio de equipo de programación resulta premonitorio de lo que viene a continuación. THQ prácticamente ha concebido un nuevo FIFA, otro juego de fútbol, a partir de muchas, no todas, de las consignas impartidas por EA Sports. Y no exageramos lo más mínimo. El nuevo FIFA portátil será **más vistoso** que las ediciones anteriores, contará con animaciones y movimientos muy trabajados, incluso nos dará la oportunidad, a poco que dominemos las reglas, de elaborar paredes, dribblings, "tijeretas"... Hasta aqui todo estupendo, lo malo es que para conseguir todo eso se ha tenido que sacrificar la base de datos, y donde antes jugábamos con clubes de todo el mundo (237 equipos para elegir), ahora nos tendremos que conforman con selecciones nacionales (52 para ser exactos), Hong Kong y Costa de Marfil incluidos. El terreno de juego también ha crecido lo suyo, así que no os propongáis cruzar el campo de dos patadas, y mejor que vuestros jugadores tengan unos pulmones como un bosque y unas piernas de hierro, porque más que un campo lo que tenéis delante os parecerá el mismo desierto del Gobi recién regado.

Por lo que se refiere a las opciones, estilos de juego, estrategias y todo eso, FIFA 97 conservará la filosofía impuesta por sus hermanos mayores y antecesores: podréis variarlo todo. Otra cosa será la forma de controlar este invento, pero eso ya tendremos tiempo de comentarlo...

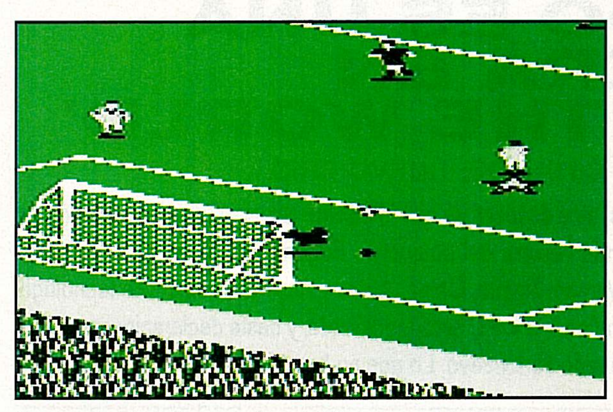


THQ ha coloreado algunas camisetas para adictos al Super Game Boy. Las habrá amarillas, azules, negras...

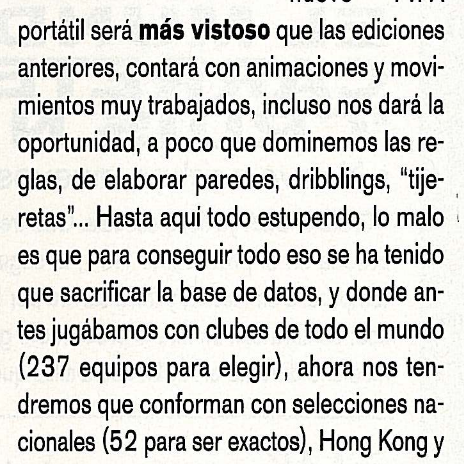




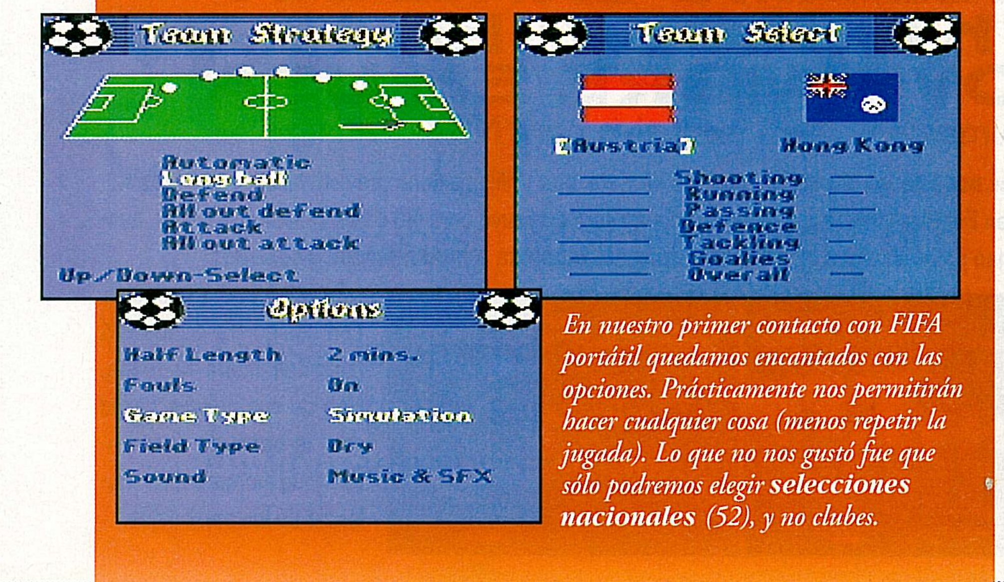




No os resultará tan fácil marcar gol en este FIFA como en el de SNES. La calidad del portero y la dificultad de encontrar área harán que olvidemos cualquier goleada.

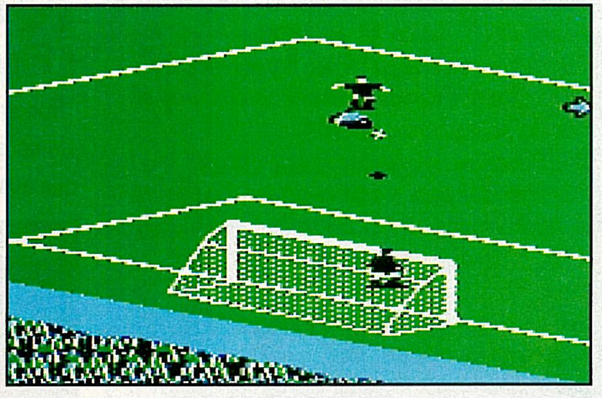


52 selecciones, ¿adiós a los clubes?



En nuestro primer contacto con FIFA portátil quedamos encantados con las opciones. Prácticamente nos permitirán hacer cualquier cosa (menos repetir la jugada). Lo que no nos gustó fue que sólo podremos elegir ***selecciones nacionales*** *(52), y no clubes.*

FIFA 97 será más vistoso que las ediciones anteriores, pero para eso se han hecho algunos sacrificios.



El estilo gráfico cambia de concepción desde FIFA 96. También se mejoran las animaciones y aumentan considerablemente las acciones en juego.

30 IDEAS NINTENDO

1) Abre bien los ojos: acabas de entrar en un nuevo número de Nintendo Acción.
2) ¿Estas en forma? No, no es por nada especial, simplemente es...¡¡FIFA'97!!
3) ¡Uff! Después de un buen partido no hay nada como relajarse. ¿Qué tal si te pasas por El Show y te diviertes un rato?
4) Vuelta al tajo de la mano de los monos más enrollados que existen, por partida doble.
5) Primero lo más inmediato: Preview de Donkey Kong Land 2 al canto.
6) Y ahora el despliegue más espectacular: Alucina con el Dossier de DKC3 que te hemos preparado y conoce a todos sus protagonistas.
7) Nos ponemos serios: entérate de las últimas noticias sobre N64. Fechas, precios...
8) Hoy te has levantado con espíritu de concursante. Sí, te lo notamos en la cara.
9) Pues nada, concursito de Kirby "pa'l cuerpo". Pinta el globo lo mejor que puedas y ¡mucha suerte!
10) Hablando de Kirby, ¿ya has visto el póster de Kirby que llevamos este mes?
11) Atento a la segunda parte del gran concurso Game Boy Pocket.
12) Este mes venimos cargaditos de novedades de las buenas.
13) Por ejemplo: Ultimate Mortal Kombat 3. ¿Te apetece darle un poco de caña a tu existencia?
14) Pero ten "cuidadín", no te vayas a hacer "pupita" y te salpique la sangre de los combates.
15) O si no, entrégate al placer de los deportes invernales. Winter Gold, en 4 páginas.
16) Y si lo tuyo es la portátil, no te vayas tan rápido. Te espera una misión en Urban Strike.
17) Por cierto, si tienes pensado comprarte algún cartucho de Nintendo España, te conviene enterarte de la promoción de los 'Marios'.
18) ¿Te vienes de guías? Tenemos cantidad y calidad especialmente dedicadas a ti.
19) Para empezar, acaba de una vez por todas con Mohawk y sus fases psicodélicas.
20) También puedes pitufar el comienzo de la guía de Pitufos 2 para Super Pitufa.
21) O acompañar a Tintin en el Tibet con la segunda entrega de mapas y trucos.
22) ¡Mira lo que tenemos aquí! El nuevo asalto al arcade de un clásico: Street Fighter.
23) ¿Te apetece viajar? Pues haz las maletas...
24) ...Que nos vamos a ver qué se cuece en el país del sol naciente con N64.
25) Busca las nuevas páginas de trucos.
26) Esta idea pasa a toda velocidad. Lógico, va montada en uno de los coches de Cruis'n USA.
27) Un mensaje de Super Big N: atrévete a escribirle, que seguro que te hace un hueco.
28) La máquina te lleva a la Preview de Galaga & Galaxian para Game Boy.
29) Y tienes más: Pocahontas, Street Racer.
30) Se acabó, pero esto no es una despedida. Siempre nos quedará Nintendo Acción.

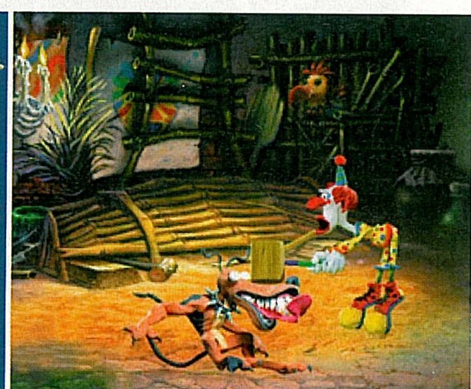
N64 Llegan nuevos luchadores

INTERPLAY DARÁ EL GOLPE CON 'CLAYFIGHTER 3' PARA NINTENDO64

• El juego está a un 40% de desarrollo

El objetivo de Interplay es tener el juego listo para la **primavera del año que viene**. Clayfighter 3 está siendo programado por un equipo "de la casa", se encuentra ahora mismo aproximadamente a un 40% de desarrollo y parece que va a aprovechar, o eso se pretende, la potente resolución que brinda la máquina así como su **velocidad para manejar polígonos en 3D**.





Junto a los luchadores del titulo original, el nuevo Clay incorporará nuevos "muñecos" y un plantel de jugadores secretos al estilo MK. Decorados interactivos y multitud de cámaras y perspectivas completarán la refrescante jugada.

arcade Jarvis no para

EL MUNDO ES UNA CARRETERA EN 'CRUIS'N THE WORLD'

• Nuevo coches, nuevos circuitos, nuevo chip...

Cruis'n USA ya tiene secuela. Casi tres años después de que **Williams** lanzara su poderosa máquina basada en el procesador N64, la segunda carrera del equipo de Eugene Jarvis ya tiene recorrido (empezará en Hawai, y transcurrirá por Mexico, Egipto, China, Africa y Australia), objetivos tecnológicos: contará con un nuevo procesador gráfico y la CPU será modificada, y hasta declaraciones: Jarvis ha dicho durante el AMOA de Dallas que todo será nuevo. Lo que no hay es fecha, pero se andará...

MK Más noticias sobre el Trilogy

WILLIAMS LANZARÁ 'MKTRILOGY' EL 11 DE NOVIEMBRE EN USA

• Finalmente no será exclusivo para N64

Tenemos **novedades de MKTrilogy**. La primera, que Williams tiene previsto lanzarlo el 11 de noviembre en Estados Unidos. La segunda, que no será exclusivo para N64 (habrá en PS-X y PC), aunque nos han prometido que en **64 bits** desplegará **técnicas y movimientos diferentes**.





En MKT podremos jugar con cualquiera de los MK lanzados hasta la fecha. Una de sus nuevas bazas será la barra de agresividad, que incrementa la violencia de los personajes.



MANGA FILMS PRESENTA UN FILM DE MAMORU OSHII BASADO EN EL MANGA ORIGINAL DE MASAMUNE SHIROW
MANGA VIDEO
De los productores de Akira y del creador de Appleseed y Dominion Tank Police, llega ahora la aventura cyber-espacial del año en la que se funden las técnicas tradicionales de animación con lo último en animación digital.
«El tipo de película que haría James Cameron si Disney le diese el O.K.» EMPIRE****
ESTRENO EN VÍDEO 11 octubre 96 ¡RESÉRVALA!
GHOST IN THE SHELL
ENCONTRÓ UNA VOZ... AHORA NECESITA UN CUERPO.
DIRIGIDO POR MAMORU OSHII GUIÓN KAZUNORI ITO DIRECTOR DE ANIMACIÓN TOSHIHIKO NISHIKUBO SUPERVISORES DE KEY ANIMATION KAZUCHIKA KISE, HIROYUKI OKIURA DISEÑO DE PERSONAJES HIROYUKI OKIURA
DISEÑO MECÁNICO SHOJI KAWAMORI, ATSUSHI TAKEUCHI DIRECTOR DE ARTE HIROMASA OGURA MÚSICA KENJI KAWAI PRODUCIDO POR KODANSHA EN ASOCIACIÓN CON BANDAI VISUAL Y MANGA ENTERTAINMENT PRODUCTORES EJECUTIVOS TERVO MIYAHARA, SHIGERU WATANABE Y ANDY FRAIN
© 1995 MASAMUNE SHIROW/KODANSHA LTD/BANDAI VISUAL CO, LTD/MANGA ENTERTAINMENT LTD © DISEÑO DE PACKAGING 1996 KODANSHA LTD/BANDAI VISUAL CO, LTD/MANGA ENTERTAINMENT LTD
CÓMIC EDITADO POR PLANETA DE AGOSTINI BAJO EL TÍTULO "PATRULLA ESPECIAL GHOST"
MANGA FILMS S.L. • La Costa, 76 torre - 08023 BARCELONA - Tel. (93) 284 22 29 - Fax (93) 219 10 17 - Internet: http://www.mangafilms.es
MANGA
Buscad más información en: http://www.manga.com/manga/ghost/ghost.htm

Tras dar a conocer los tres títulos de Nintendo64 en los que trabaja, Seta se ha convertido en el centro de todas las miradas. Esta es la historia de cómo la compañía japonesa ha pasado de estar en el anonimato a ser una de las grandes protagonistas de la movida de 64 bits. Aquí encontrarás todo lo imprescindible para saber...

¿A qué juega Seta?



Aunque su nombre sonará a los entendidos, es evidente que Seta no es una de las **compañías más conocidas** para el gran público, al menos en lo que respecta al mercado occidental. Que se sepa, su vinculación con Nintendo se limitaba hasta ahora al lanzamiento de diversos juegos para *Super Famicom* (un ejemplo: los dos **F-1 Exhaust Heat** son suyos), por lo que no resulta extraño que no hubiera sido tomada en cuenta por la legión de *gurús* que proclaman saber todo lo que se mueve en torno a Nintendo64.

Sin embargo, Seta ha sabido realizar eficientemente su trabajo en la sombra, dispuesta a ganarse por la vía de los hechos el prestigio del que gozan otras compañías que programan para la nueva consola. La máxima durante todo este tiempo fue esperar pacientemente hasta que llegase su hora. Y, para ellos, el día D tenía nombre y apellidos: el **Tokyo Game Show 96** que se celebró el pasado mes de agosto en la capital nipona. Allí, Seta montó un stand "a la chita callando" y recibió a la prensa especializada con una demo de **Wild Choppers**, un simulador de helicópteros que inmediatamente causó sensación. Pero la sorpresa se hizo todavía mayor, porque después llegaron **Rev Limit**, un juego de carreras de coches, y **Ekoo Saint Andrews**, un simulador de golf. Además, la compañía anunció que está desarrollando **una placa para recreativa** que puede ser el trampolín que lleve muchos juegos **desde su versión arcade hasta N64**, una función similar a la que hace System II en PlayStation o ST-V para la Saturn. En espera de ver qué tal funciona el invento, ocupémonos del trío de juegos que tanto ha dado que hablar.







Rev Limit

Calidad a cien por hora

En el modo Sero Yon Zero Sen de Rev Limit podrás poner a prueba tus reflejos compitiendo con el resto de coches en una recta interminable.

Rev Limit será el primer programa de carreras para N64 que saldrá en Japón. ¿Y qué esperan de él los nipones que se pongan al volante de la consola? Justo lo que Seta les va a dar: ***realismo****.*
Para empezar, cada modelo tendrá su propio peso y neumáticos; para seguir, los choques afectarán al coche; y para terminar, habrá tres modos de juego que prometen variedad: Sprint , Long Distance y Sero Yon Zero.



Ekoo Saint Andrews

Golf en estado puro

El primer juego de golf de N64 se situará en el campo escocés de Saint Andrews. En su diseño ha intervenido un equipo de creadores experto en este tipo de juegos, que se ha encargado de introducir todos los datos del ***campo real*** *en el juego, a la postre un desfile de* ***gráficos poligonales en 3-D****. Además, los movimientos de cada uno de los ocho personajes a elegir (podremos configurar uno propio) se han diseñado con motion-capture, y el gusto por el detalle llegará hasta los cambios de luz según la hora.*
Las opciones incluirán varios modos de juego (stroke play, match, tournament, training, road game), y para el golpeo de la bola se utilizará el joystick del mando.







Nos cuentan que Ekoo significa victorioso en japonés, y por lo que enseñan estas imágenes así puede ser el futuro del juego cuando en otoño salga en aquellas tierras.

Wild Choppers

Un simulador brillante

La amenaza de un ejército terrorista y ocho helicópteros diferentes para hacerla frente. Éste será el reto de Wild Choppers, el segundo simulador de vuelo que aparecerá para N64. Serán tres misiones divididas a su vez en tres stages diferentes cada una, y allí os las tendréis que ver con ***radares enemigos, rehenes cautivos****, municiones limitadas... Además, los creadores del juego han optado por potenciar el* ***factor de aprendizaje****. Esto significa que aunque el jugador no consiga completar la misión encomendada en un stage, podrá pasar al siguiente, donde se encontrará el nivel de dificultad demasiado exigente por no haber ganado antes la experiencia necesaria.*

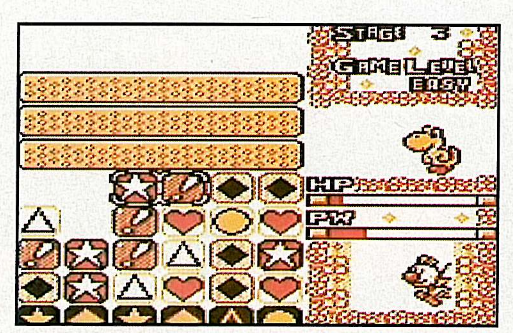


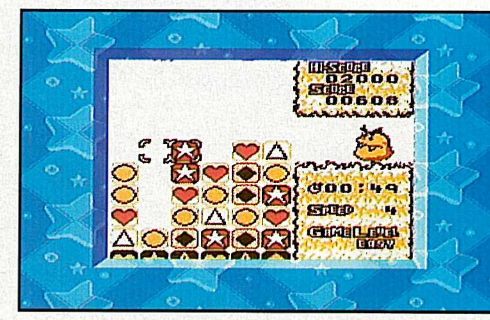
Los gráficos hablan por sí solos de la calidad de este cartucho. Si Seta consigue acertar con la jugabilidad, podemos hablar de un gran título para el futuro.



Game Boy / 2 Megas / Nintendo-Intelligent System / Puzzle / Diciembre

TETRIS ATTACK/ *El juego de moda pronto se hará portátil*





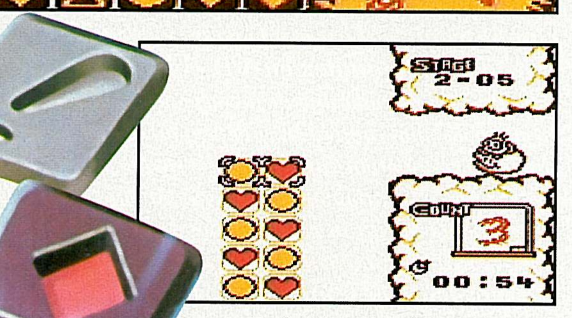
Jugando en el modo versus (contra la máquina o "linkeados" a otra Game Boy), tendréis que hacer frente a los pedruscos que invaden vuestra pantalla tras ser lanzados por vuestro adversario.

No tenéis escapatoria. El virus de Tetris os alcanzará allá donde estéis, y entonces ya no podréis dejar de jugar. Os habréis convertido en adictos.

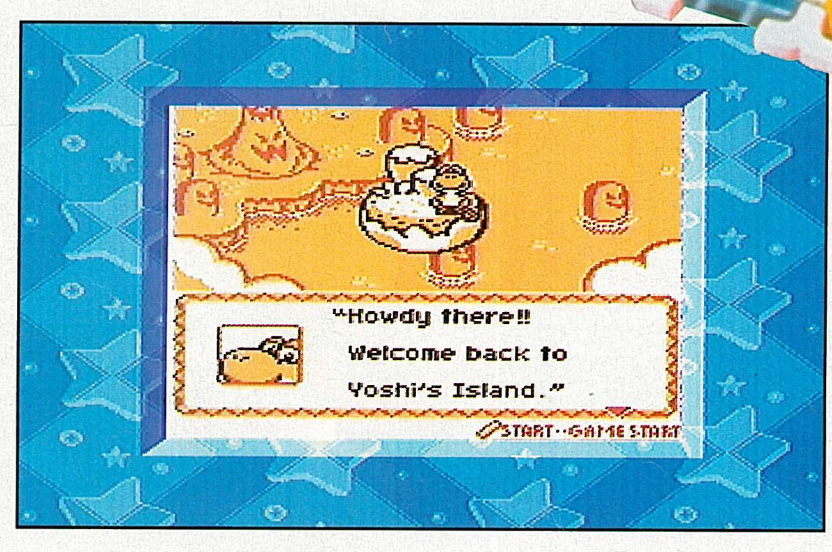
Sobredosis de adicción

Si dio buen resultado en la Super, ¿por qué no intentarlo también en Game Boy? Con esta forma tan positiva de ver las cosas, y con la seguridad de tener entre manos un producto de los buenos, Nintendo se ha decidido a lanzar una versión de **Tetris Attack** para la **portátil**. ¿Que de qué os hablamos? Ni más ni menos que de puzzle, de partidas que pueden durar horas, de Yoshi, Bowser, Lakitu y, sobre todo, os hablamos de una adicción tan grande que acabaréis sintiendo "mono" de Tetris cuando no tengáis vuestra consola a mano.

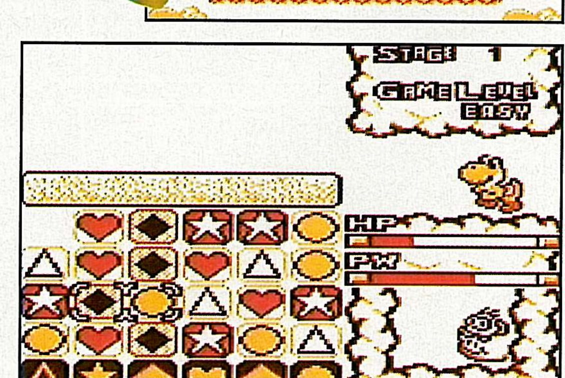
La mecánica seguirá siendo igual de simple que en 16 bits: **agrupar bloques** que tengan el mismo icono dibujado para que desaparezcan, y así evitéis que el conjunto alcance la parte superior de la pantalla. Y como la idea de principio no va a cambiar, el resultado final será también el mismo: un **terremoto jugable** repartido en varios modos de juego para todos los públicos, desde "pasafases" inagotables a gente capaz de exprimirse los sesos resolviendo problemas de inteligencia. ¡Ah! y por cierto, aunque las autoridades sanitarias adviertan que Tetris Attack puede causar serios trastornos en vuestra máquina, **no dudéis en probarlo** en cuanto salga.



En el modo puzzle tendréis que despejar la pantalla con un número limitado de movimientos. O sea, demostrar que tenéis un buen "coco".



El inimitable Yoshi se encargará de hacer las presentaciones de rigor. Además de ser el protagonista indiscutible del juego, de su mano viajaréis por los mundos del modo historia, y os iréis encontrando a un montón de caras conocidos.



N64 Nuevos mandos a la vista

ALTERNATIVAS PARA EL CONTROL PAD DE N64

• Mad Katz y Performance enseñan sus nuevos diseños

Dos **compañías americanas de hardware** han decidido ampliar la oferta de productos para N64, presentando tres nuevos mandos de control. **Mad Katz** ofrece un pad de diseño tradicional (1) y un joystick (2), el primero para la nueva máquina. El pad sustituye el triple brazo por un doble cuerpo más clásico. En la parte izquierda incluye los dos pads direccionales, y en la derecha, los botones de colores diferentes. El joystick es de grandes dimensiones, parece sólido y muy manejable.

El pad de **Performance** (3) es prácticamente idéntico al de Mad Katz. También sigue un diseño tradicional y hasta repite en en los colores. Aún no sabemos cuándo saldrán a la venta, ni a qué precio.


1


2


3



portátil En noviembre, a 9.990 pts.

TODO PREPARADO PARA EL LANZAMIENTO DE GAME BOY POCKET

• Habrá una presentación en la FNAC de Barcelona

A principios de noviembre, Nintendo España pondrá a la venta Game Boy Pocket, sin duda la consola portátil más pequeña del mercado. A un precio de 9.990 pts (que variará según dónde lo compres), la nueva GB atraerá de nuevo al público gracias a su **reducido tamaño** (un 30% más pequeña que la Game Boy), la **absoluta compatibilidad** con los cartuchos disponibles para portátil, y algunos avances tecnológicos de enjundia, como la **resolución de la pantalla**.

Nintendo tiene previsto vestirse de largo para la presentación de la máquina. Una presentación que se celebrará en la **FNAC de Barcelona, el día 9 de noviembre**, coincidiendo con la inauguración de este conocido centro comercial

SNES Lo traerá Konami

LOS POWER RANGERS SE METEN A PILOTOS EN 'ZEO BATTLE RACERS' PARA SNES

• Bandai lanzará en breve el juego en Estados Unidos



Los Power Rangers siguen levantando polvareda. A su film (convertido en juego) y su fighting edition, que todavía colea, le seguirá próximamente un **cartucho de velocidad** en el que los héroes televisivos de Saban se calzarán el mono de piloto y se pondrán a recorrer circuitos como locos. Será en **Zeo Battle Racers**, una licencia de Bandai para la Super que llegará a España antes de navidades de la mano de Konami (como Dragon Ball), y que seguirá fielmente la filosofía impuesta por el genial Street Racer.

En 2 PALABRAS

• ***Acclaim no para en Nintendo64.*** *Uno de los equipos de desarrollo que está en la plantilla de la compañía americana, Probe, está enfrascado en un par de importantes proyectos para 64 bits. Uno de carreras de coches y el otro de lucha*

• ***Konami ha anunciado un joint-venture con IBM*** *(que van a trabajar juntos) para desarrollar una nueva tecnología de gráficos en 3D. Esta tecnología podrá mover un máximo de 5 millones de polígonos por segundo (330.000 es la media en los juegos actuales), con lo que disfrutaremos de imágenes prácticamente vivas en la pantalla.*

• ***Konami acaba de lanzar en el mercado japonés una recreativa de coches*** *alucinante. Se llama GTI Club Cote d'Azur y, por lo que hemos visto, te pone a los mandos de Renault 5 Turbo, real, para afrontar el temible Rally de Montecarlo. El mueble es tan espectacular como el desarrollo del juego. Con una pantalla enorme, y un panel de control clavado al cuadro de mandos del Renault.*





• ***Nuestra bola de cristal particular se ha propuesto adelantaros el futuro*** *con mucha antelación: estos son los lanzamientos que prepara Nintendo para su N64 en noviembre...¡del año que viene! Tomad nota: Super Mario RPG64 (RPG), Legend of Zelda 64 (RPG para 64DD), Donkey Kong Country64 (plataformas), Mother 3 (RPG para 64DD) y Kid Icarus 64 (plataformas).*

• ***Más de N64,*** *si es que las negociaciones entre UBI Soft y Nintendo llegan a buen puerto. La compañía inglesa está trabajando en un proyecto que provisionalmente recibe el nombre de POD y también provisionalmente va de carreras de naves espaciales. Esperadlo para finales del 97.*

Los cartuchos de Nintendo España ahora traen premio

Si tienes

Juegos donde encontrarás Marios:

SNES: Super Mario World 2, Tetris Attack, Winter Gold, Street Fighter Alpha 2, Toy Story, DKC 2, Secret of Evermore, Donald in Maui Mallard, DKC 3, Los Pitufos 2, Pinocho.

GAME BOY: DKL 2, Los Pitufos 2, Pinocho, DKL, Tintín en el Tíbet, Tetris Attack, Kirby´s Dream Land 2, Galaga/Galaxian, Toy Story, Obelix, Kirby´s Block Ball, Soccer, Street Fighter II.

Nintendo ha puesto en marcha una promoción alucinante. Y es que partir de ya mismo, comprar los cartuchos de Super Nintendo y Game Boy editados por Nintendo España te va a proporcionar suculentos regalos. Para conseguirlos, sólo tienes que hacer esto que ahora mismo te explicamos... Lee y entérate.

En los juegos de Super Nintendo y Game Boy de Nintendo España encontrarás 'Marios'. Los 'Marios' de los cartuchos de **SNES valen 10 puntos** y los de **Game Boy, 5 puntos**. Junto a ellos, verás un catálogo bien plegadito en el que se te informa de los juegos que forman parte de esta promoción (los hemos colocado en el recuadro de la izquierda) y de los regalos a los que optas.

Los premios son una pasada, pero lo más interesante es que puedes conseguir los que quieras. ¿Cómo? Reuniendo puntos, o sea 'Marios', Veréis, **hay seis categorías de regalos, que van desde los 10 puntos a los 40**. Como te decimos arriba, cada 'Mario' de Super vale 10 puntos y 5 para el de Game Boy. La mecánica es más o menos así: Tú te compras un cartucho de Super (o de Game Boy), pegas tu 'Mario' en el lugar correspondiente en el catálogo, rellenas el cupón y lo envías en el sobre que acompaña al juego. A los pocos días recibirás el objeto elegido. Pero, ¿y si el regalo que te gusta resulta que cuesta 30 puntos? Pues nada, basta con que colecciones 'Marios' hasta alcanzar esa cifra y luego repitas el proceso. La **promoción termina el 30 de abril de 1997**. Así que no te duermas en los laureles y consigue muchos 'Marios'.



Sudadera
Nintendo
20 puntos

Megabass
Aiwa
25 puntos



Chaleco
Aventura
25 puntos



Cartera
Coronel Tapioca
10 puntos



Prismáticos
Tasco
30 puntos



Mochila
Fun Bags
20 puntos

Marios tienes regalo seguro



Camiseta
Mario 64
10 puntos



Travel Bag
3 piezas
25 puntos

Polo Oficial
Nintendo
15 puntos



Killer Instinct
Super Nintendo
20 puntos



Impermeable
Tres cuartos
30 puntos



Mochila
Nintendo



15 puntos

Reloj
Deportivo

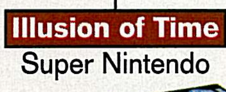


15 puntos

Gorra
N64



10 puntos



Illusion of Time
Super Nintendo



30 puntos

GAME BOY pocket
40 puntos

Super-Game Boy / 4 Megas / Nintendo-Rare / Plataformas / Diciembre

DKL2 / *Nintendo refuerza su apuesta por los Kong*



Un fondo de plátanos por cortesía del Super Game Boy será el marco ideal para enfrentaros a los jefes de final de fase.

Aunque los protagonistas sean dos, Diddy y Dixie no actuarán simultáneamente, sino que se alternarán durante la partida.

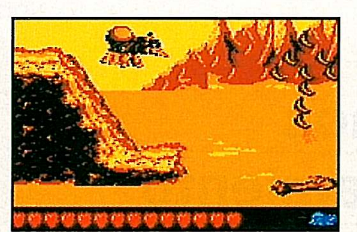
Tienen una cita con Game Boy y van a cumplirla puntualmente. Son Diddy y Dixie, dos estrellas que vuelven para triunfar.

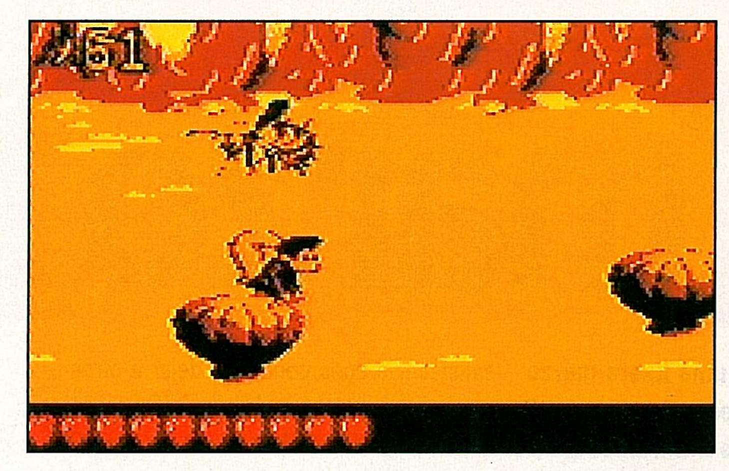
Diddy y Dixie llenarán de monerías tu portátil

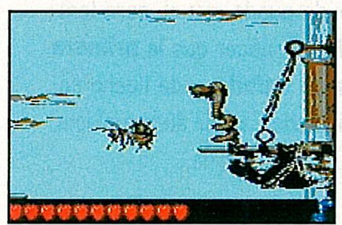
La tribu de los Kong se ha convertido definitivamente en una mina de oro para Nintendo. Desde que hace un par de años estos simios deslumbraran al mundo con las tecnológicas virtudes del primer Donkey Kong Country para la Super, nos hemos ido acostumbrando a que cada invierno nos cautiven con un nuevo juego. La portátil no se escapa a esta tendencia, faltaria más, y dentro de nada podremos disfrutar de lo lindo con **Donkey Kong Land 2, Diddy's Kong Quest**, la versión del segundo capitulo de Super Nintendo, obra de **RARE** y seguro que esperadísima por los miles de fanáticos Kong que pueblan la galaxia.

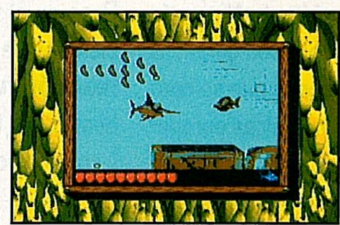
Pero bueno, por si acaso hay aún algún despistado que no sepa a qué se debe tanta fama y tanto alegrón, será bueno recordar que estos monos nos han hipnotizado primero por su **simpatía innata** y, segundo, por la **técnica de renderización** utilizada en todos sus juegos. La hazaña cobra más valor si tenemos en cuenta su condición de pioneros en la pequeña de Nintendo, asi que con la seguridad que les darán sus magnificos gráficos, los chicos Kong no dudarán en emplear la misma fórmula que tantas horas de jugabilidad os ha proporcionado en anteriores citas. A saber: escenarios y enemigos bien plantados de todo tipo, fases ocultas a mogollón y una pila para que vayáis salvando las partidas por porcentajes. Ellos lo tienen claro y vosotros también. Diddy y Dixie (Donkey anda perdido entre bananas y barriles) saben que son los monos con más talento del mundo y no se cortan a la hora de demostrarlo. Ya veréis cómo en DKL2 lo vuelven a hacer. Y si no os lo creéis, permaneced atentos al próximo número...



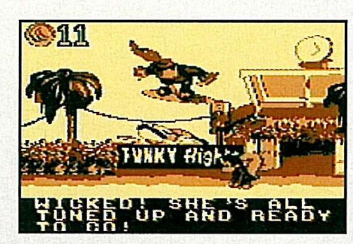


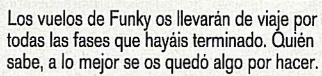






Donkey Kong Land 2 volverá a asombrarnos con sus gráficos, a cautivarnos con sus personajes y a engancharnos con su enorme jugabilidad... en Game Boy.





Los vuelos de Funky os llevarán de viaje por todas las fases que hayáis terminado. Quién sabe, a lo mejor se os quedó algo por hacer.



DKL2 os permitirá grabar en su memoria hasta tres partidas distintas. Ya sabéis, los porcentajes mandan.



¿Qué habrá?

¿Buscáis ***un héroe?*** *Diddy lo tendrá todo para ser el gran protagonista del juego.*

Dixie será la ***compañera ideal****, siempre lista a actuar cuando la llaméis.*

Estarán las mismas ***fases del juego*** *de Super. Todo empezará en el galeón pirata.*

Por su pinta los reconoceréis... a los ***enemigos****, claro, que muchos repiten.*

¿Alguien dijo ***bonus****? Tendréis todas las fases ocultas que os podáis imaginar.*

Los escenarios tendrán más de un ***secreto*** *en forma de moneda que contaros.*

Y por último, vuestros amigos los artistas secundarios. ***Rambi, Enguarde, Cranky Kong*** *y los demás no faltarán a la cita.*

Por fin conocemos la fecha de lanzamiento de Nintendo64

El 1 de marzo

Hasta que los responsables de las filiales de Nintendo en Europa se **reunieron a principios del mes de septiembre en Alemania** para tratar sobre el lanzamiento de N64, a nadie se le ocurría discutir que **la consola no llegaría en noviembre**. Los rumores que se desataron sobre el más que probable retraso eran desmentidos por Nintendo, que para entonces alardeaba de la **palabra oficial de la casa madre en Japón**. Pero la reunión sólo confirmó las predicciones más pesimistas y, efectivamente, **Nintendo aplazó la salida de la máquina hasta marzo del 97**. ¿Justificaciones, causas, por qué? Lo que nosotros hemos entendido es que la **capacidad de producción** de Nintendo Japón no bastaba para cubrir con garantías el lanzamiento europeo, con lo que se optó por invertir esas teóricas máquinas europeas en el mercado americano donde, por cierto, las **expectativas de éxito** eran elevadisimas. Según **Rafa Martínez**, director de marketing de Nintendo España, "preferimos retrasar la salida antes que sacar unas cuantas miles de máquinas que sólo iban a satisfacer a unos pocos y a dejar a otros muchos con mal sabor de boca". ¿Se pensó entonces en el sufrido usuario, de nuevo? Pues en el fondo puede que sí, pero también hemos de reconocer que la **primera reacción fue de enfado**, y de hecho sabemos que Nintendo España anda molesta, y sorprendida, con la medida...

El 1 de marzo, a 34.900 pts

... Pero como son unos chicos tan resignados y capaces (además, seguro que algo se olían), los de Nintendo decimos, pues

No fue en junio, como se dijo en un principio, ni el 30 de octubre, como se mantuvo después. Será en primavera, el 1 de marzo, cuando Nintendo ponga a la venta en España, y simultáneamente en Europa, la máquina de 64 bits por la que todos suspiran.



¿Qué pasó con N64 en USA?

La fecha oficial de lanzamiento de N64 en Estados Unidos ***era el 29 de septiembre****, domingo. Era... Porque la máquina se podía comprar desde el viernes en algunas cadenas de tiendas que se saltaron a la torera el plazo impuesto por Nintendo. La sorprendente salida no hizo sin embargo que las ventas se resintieran, al contrario. Según un portavoz de* ***Electronics Boutique****, "fue gratificante* ***vender un 20% más de N64 que de PlayStation*** *en nuestro primer día, saliendo por sorpresa".*
El primer desembarco alcanzó las ***500.000*** *unidades. Un número insuficiente de máquinas que los distribuidores se tomaron con buen humor. Lean lo que dijo un portavoz de Toys R Us: "Cogeríamos ese medio millón para nosotros solos. Podríamos vender 125.000 en un sólo día". Con todo, Nintendo está trabajando para reponer consolas. Y entre las tiendas circula el rumor de que no se van a quedar sin N64 durante las navidades.*

se hará la luz

rápidamente se pusieron a trabajar en el plan B que tenían guardado en la recámara por si acaso... El Plan B dice que habrá **N64 en marzo, muchas, con juegos, periféricos y de todo**. ¿Hay que creer a pies juntillas en el plan B? Pues no nos queda otro remedio, y a ellos nos tememos que tampoco. Pronto empezarán las demostraciones de que no pasa nada, de que todo sigue adelante y de que el mazazo, aunque inesperado, no les ha dejado en el sitio. Total, ¿qué son seis mesecillos de nada cuando llevamos casi dos años esperando? Y además esta vez huele a cierto. ¿Por qué? Una premonición, que no han surgido rumores, que el río no suena...

Para marzo habrá N64. En todas las tiendas. A **34.900 pts** aproximadamente. Sin juego, pero con mando, fuente de alimentación y esperamos que convertidor de señal RCA, para la antena de la tele, vaya. No sabemos exactamente cuántas unidades aterrizarán aquí, pero al menos nos han prometido que España será tratada igual que el resto de paises. Sólo falta que la gente responda... y que contenga las ganas de comprarse otras máquinas. Pero no es un favor: es una opción, y se supone que siempre hay que comprar lo mejor (la mejor máquina), aunque tarde un poco más en salir.


Mario 64



Pilotwings 64



Wave Race 64



Star Wars

LOS PRIMEROS JUEGOS PARA EUROPA (Y SU PRECIO)...

El lanzamiento de N64 irá acompañado de 4 títulos de sobra conocidos a un atractivo precio. Se trata de Super ***Mario 64, Pilotwings 64, Star Wars: Shadows of Empire y Wave Race 64. Todos, cada uno, a 9.990 pts*** *aproximadamente .*
Ahora vamos a avanzaros algunas ideas, Star Wars y Wave Race, que los otros los tenéis muy vistos...

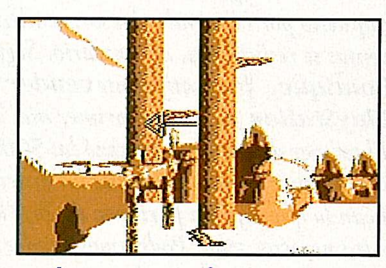
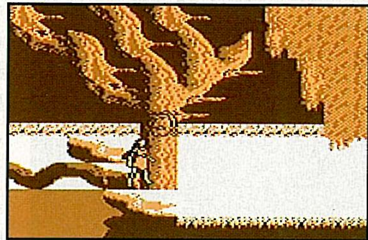
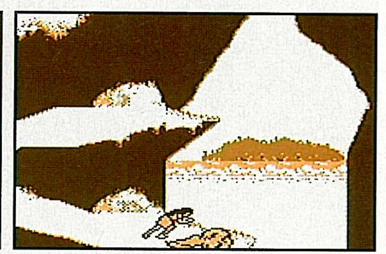
El primero es un desarrollo Lucas Arts que transcurre cronológicamente entre «El Imperio Contraataca» y «El Retorno del Jedi», y está protagonizado por un nuevo personaje llamado Dash Rendar, un tipo de corte Han Solo que pertenece a una organización de espías en lucha contra el Imperio.
Shadows of... será una ***mezcla entre Dark Forces y Rebel Assault****, y tendrá 10 niveles que alternarán visión subjetiva, plataformas, peleas en el espacio, todo en escenarios localizados desde el filme.*

Wave Race es "otra" de las obras de arte de Miyamoto. En este juego el ***agua es tan protagonista*** *como la moto que controlamos, tanto como el resto de personajes que compiten contra nosotros. Porque Wave Race es una carrera de motos acuáticas en la que habrá que negociar recorridos plagados de saltos, curvas imposibles, obstáculos... y encima piruetas. La sensación de jugabilidad será muy parecida a la que brinda el Alpine Racer de Namco, sólo que falta el aparatoso mueble. Y lo que más os va a impresionar del juego, sin duda, las texturas del agua, diseñadas de forma diferente para cada escenario, y la espectacular sensación de velocidad.*

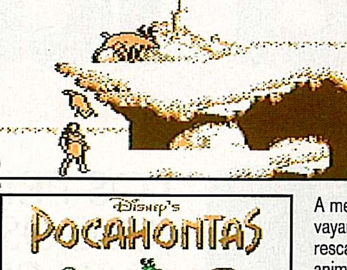
 GB / 4 Megas / Disney -THQ-Tiertex / Plataformas-Puzzle / Noviembre

POCAHONTAS/ *Desde el cine, con valor...*

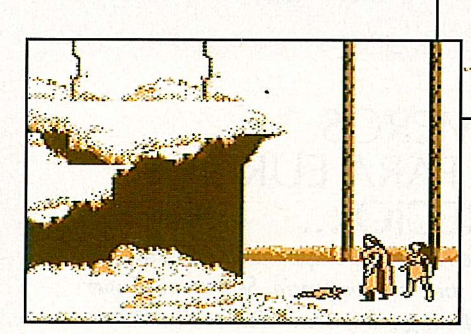
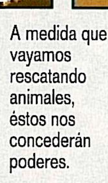
Esta es la historia de Pocahontas, una bella nativa americana que se enamoró de un colono y tuvo que trepar árboles y escalar montañas para salvar a su tribu y luego aparece un mapache y, en fin...

Acércate, que te vamos a contar un cuento



Los dos protagonistas del juego tendrán que colaborar para avanzar. Ejemplo: Si Pocahontas no moviera el tronco, Meeko jamás cruzaría el río.

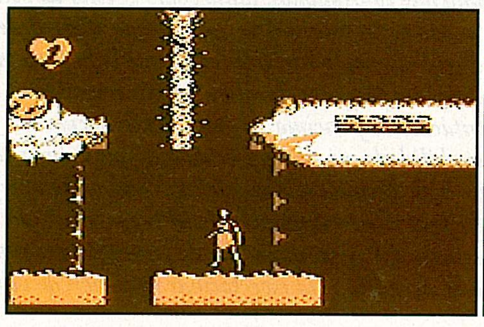
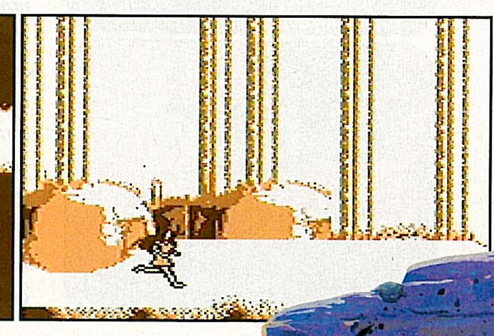
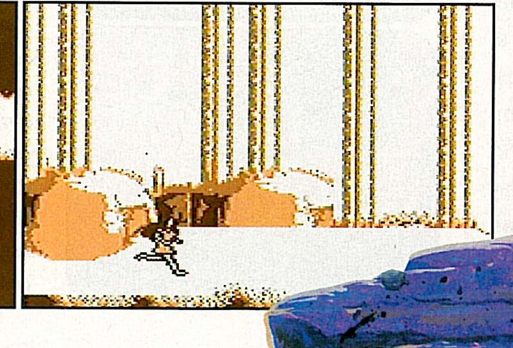
A medida que vayamos rescatando animales, éstos nos concederán poderes.

No os arméis un lío con eso del Mapache. Meeko, achaparrado y vivaracho, también formará parte de la aventura Pocahontiana que Disney y THQ se han marcado en Game Boy. Junto a la morena de melena al viento, el mapache deberá recorrer **15 niveles**, la mayoría de ellos localizados en la película (el pueblo indio, la fortaleza de los colonos...), con misión liberar animales atrapados y rescatar al bello John Smith de las garras de los malos.

Tampoco os equivoquéis con las imágenes. Esto no será estrictamente un juego de plataformas, pese a la proliferación de rocas, abismos, árboles y muchos saltos, sino más bien de inteligencia, de puzzle. "Poca" y Meeko deberán conectar sus habilidades para paliar sus limitaciones. Lo que quiere decir que tendréis que **cambiar cada poco tiempo de protagonista**: la princesa sabe nadar, salta más largo y es capaz de empujar troncos, mientras que el mapache puede colarse por túneles y sitios estrechos, no muere, no se ahoga y encima tiene fuerza para empujar piedras. Bastará pulsar Select para seleccionar a uno o a otro. Y lo mejor es que la chica irá adquiriendo **nuevos poderes** a medida que rescate a los animalillos: al principio no sabrá correr, perderá una vida en cuanto caiga de un sitio elevado...

Y si en jugabilidad, Pocahontas promete lo suyo, no os perdáis algunas exquisiteces técnicas que, como la calidad de las animaciones de la princesa, darán mucho que hablar. Claro que eso habrá que dejarlo para otro momento, un poco más adelante...

En la pantalla de la izquierda el reto está en conseguir cubrir de agua el hueco para así poder nadar al otro lado. En la de la derecha observamos uno de los nuevos poderes de Pocahontas: echar a correr.

El Confidencial

Salud camaradas. El lanzamiento de Super Mario64 en USA ha puesto al descubierto dos cosas: una, que los yanquis son unos tipos con suerte, y ***dos, que la versión americana contiene sutiles diferencias*** *con respecto al juego japonés. En cuanto tuvieron el cartucho en su poder, nuestros espías se pusieron a trabajar para hacer un repaso a los cambios más evidentes. Prestad atención, porque podéis encontrároslos en la versión europea del juego.*

• Cuando se conecta el juego, Mario dice: "It's me, Mario!", al igual que en la versión nipona. Sin embargo, ahora el fontanero se muestra ***mucho más parlanchín****, porque saluda con un "Hello!" cuando aparece su cara en pantalla, e incluso comenta impaciente "Press Start to Play!" después de unas cuantas demos. Ya en el juego, Mario se luce con expresiones como "I'm tired!", "Okie-dokie!", o "Ahh, spaghetti!".*

• La Princesa Toadstool (Peach en japonés) también parece tener más labia cuando se expresa en inglés. Al principio de la partida se la oye leer una carta dirigida a Mario en la que, en resumidas cuentas, le dice a nuestro personaje que vaya al castillo, porque le ha cocinado un suculento pastel.

• En el apartado técnico, se han ***corregido los bailes de polígonos*** *que aparecían en determinados momentos, como al pasar junto al enemigo encadenado a un poste en el mundo 1.*

• Por lo que hemos podido saber, ahora es ***más fácil derrotar a algunos enemigos y jefes de fase****.*

• El cuadro de entrada al mundo 3 ha cambiado. Ahora aparece un ***barco pirata*** *en lugar de las burbujas que había antes. Asimismo, también los nombres de algunas fases se han modificado.*

• Por último, también ***el final del juego presenta novedades****. No es cuestión de aguaros la fiesta contándolas, pero digamos que la más evidente será que la Princesa Toadstool seguirá dándole al pico de lo lindo.*

Javier Abad

N64 El futuro es en 3D

SOFTWARE CREATIONS VERSIONARÁ 'DUKE NUKEM' PARA N64

• Estará listo en septiembre de 1997



Uno de los arcades de visión subjetiva más renombrados, **Duke Nukem 3D**, está ya en el calendario de lanzamientos para N64. La fecha es septiembre de 1997, algo lejana ya veis, pero Software Creations, la compañia que lo está versionando, ya tiene cosas que avanzarnos. Por ejemplo que el juego está siendo **rediseñado**, explotando la capacidad gráfica de la máquina. También que incluirá un sorprendente **modo de cuatro jugadores**. Y hasta aseguran que superará a cualquier DOOM.



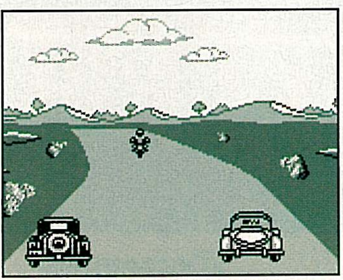
Duke Nukem, originalmente de 3D Realms, es un juego de acción que nos sitúa en un mundo apocaliptico plagado de túneles y aliens que hay que destrozar. Y lo hace con un sentido del humor a prueba de sangre...

en proceso Tintín portátil

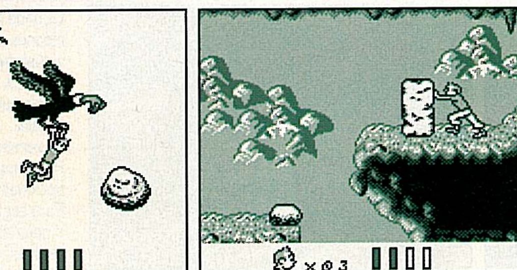
BITS MANAGER TRABAJA EN EL NUEVO TINTIN PARA GAME BOY

• El grupo catalán promete fases revolucionarias

Bits Manager está desarrollando la versión portátil de **Tintín y El Templo del Sol**, la nueva aventura del periodista que os anticipábamos en nuestro número anterior. El grupo catalán se está volcando como nunca en un juego que actualmente se encuentra más o menos al **90%** de desarrollo y que promete niveles revolucionarios. Como estos chicos aseguran, "algunas fases serán bastante distintas de lo que es típico nivel con scroll en 8 direcciones; hemos añadido más fases (hay 16 en total) en las que la inteligencia y astucia jugarán un papel más importante (fase de puzzle, laberinto con piedras, uso de distintos objetos), y no faltará la acción en fases de correr para no ser atrapado por el temible scroll". También hemos añadido **alguna animación más al sprite original de Tintín**".







Todo eso en **2 megas** y disponible en Navidad.

Importantes compañías japonesas preparan una avalancha de títulos para 64 bits

¡Banzai N64!

la armada japonesa está como loca por soltar los primeros cañonazos para la máquina de Nintendo. Atrás quedaron noticias, anuncios, notas de prensa, ahora vamos a ver en qué ha quedado todo lo que se prometió, y de paso a comentar algunas ideas de nuevos juegos que no paran de surgir entre tanta cabeza privilegiada de ojos rasgados.

Epoch.

«DORAEMON», DE MOMENTO

Doraemon: World of Fairies y **Excite Stage´95**, ambos para Super Nintendo, son los dos juegos más significativos que nos ha dejado una compañía japonesa prácticamente desconocida en Europa... hasta ahora, porque a partir de este momento vais a tener que poneros al día con Epoch, su Doraemon y lo que venga, que será seguramente en N64 y bastante completito a juzgar por lo que tenemos delante. Y eso se llama Doraemon, está protagonizado por un **gato sin orejas** que habréis seguido en televisión y mangas, y se presentará ante la afición en la primavera del año que viene; primero en Japón, y luego ya veremos. Lo mismo para la participación de Epoch en el proyecto Nintendo: ya veremos que más cosas se hacen.







«Doraemon»

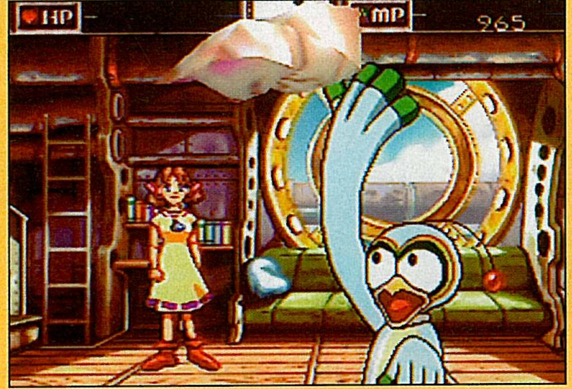
La onda Mario ha calado fuerte entre los desarrolladores nipones, ¿verdad? Ahí tenéis a Doraemon y su entorno virtual repletito de polígonos para demostrároslo. Pero no está mal. Movimiento en siete direcciones, perspectivas desde cualquier punto, escenas acuáticas de increíble belleza... nada mal, no, por mucho que recuerde a Mario. La sensación se os olvidará en cuanto os pongáis a jugar. Para empezar podréis elegir personaje entre cinco opciones: Doraemon, Nobita, Gian, Suneo y Shikuza. Para seguir podrán participar cuatro aventureros a la vez. Y para terminar habrá un montón de items, magias y "ayudas" pululando por el escenario. En fin, un cóctel que seguro se lleva de calle a los chavalines japoneses.





«Wonder Project J2»

Es, será, un juego de ROL, pero no lo parecerá. El argumento, la mecánica, el interface de manejo serán tan originales, que os resultará difícil imaginaros dentro de un RPG. En WPJ2 controlaréis a una chavala de nombre Josette, que en realidad es un androide. La idea es ayudarla a sobrevivir en un mundo extraño que tendréis que explorar juntos. Parece simple, pero ya veréis cuando Josette os fría a preguntas, y cuando tengáis que enseñarla a hacer cosas, o regañarla cuando haga algo mal, y ya si se pone a llorar, pues no queremos contaros nada. En fin, un juego muy rarito que, nos cuentan, se vendió estupendamente cuando apareció en SNES.

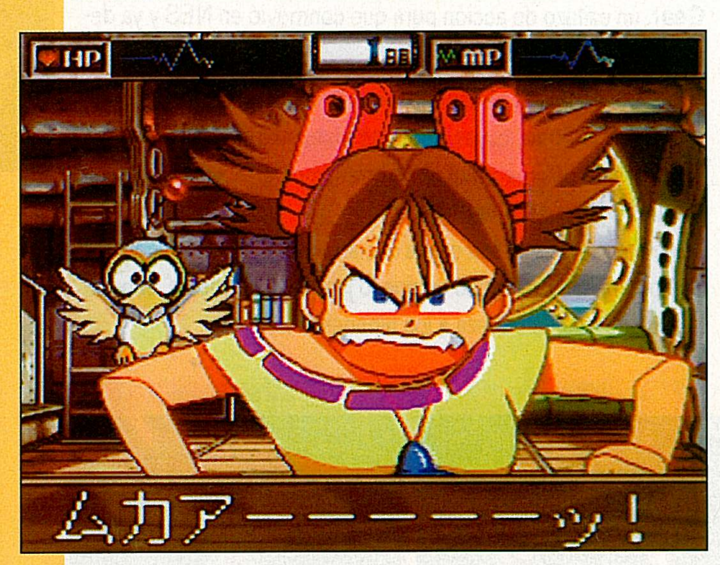






Enix.

SIGUE EL ROL DE CALIDAD



Tras la fuga de Square, Enix se ha convertido en el apoyo más sólido en juegos de ROL con que cuenta Nintendo. La gran N ha depositado mucha confianza en la casa japonesa, aunque digamos que la amistad ya venía de antes: Enix sigue apoyando a la Super con promesas estilo **Dragon Quest III** y además la compañía se ha "internacionalizado" gracias a los productos traducidos que han llegado a Europa en estos últimos años. Ahora se ha embarcado en un par de títulos que huelen a éxito. El primero, del que ya tenemos imágenes, es **Wonder Project J2**, secuela del juego de Super Famicom que se publicó hace más o menos un año en Japón. El otro es de momento un anuncio, pero ya ha levantado pasiones. Hablamos de **Dragon Quest VII**, la continuación en 64 bits de una de las mejores (y más vendidas) sagas RPG de todos los tiempos que, según nuestras informaciones, podría estar preparado para el verano del año que viene.



Pero hay más compañías desarrollando juegos para N64...

*• **Kemco** anda muy avanzada con los dos proyectos que os adelantábamos en el número anterior: **Top Gear Rally**, que desarrollan con la colaboración de **Boss Game Studios**, y **Blade & Barrel** (**Ultra Combat** para América y Europa), del que se encarga **Software Creations**.*

*• **T&E Soft**, conocida por sus juegos de golf de excelente calidad para Super Nintendo, se ha embarcado en un extraño puzzle de nombre **Cu-On-Pa** que está a punto de aterrizar en Japón. Mezcla de Tetrisphere y juego de Shogi, el cartucho está basado en un juego para ordenadores llamado Endorfun.*

*• **Human**, otra de las imprescindibles en el mundo Nintendo, está trabajando en la edición N64 de su prolífico **F1***

Konami

SE LO COMERÁN TODO

Van despacio, pero van. Sigilosos, pero con la mente puesta en hacer ruido. Y no, no se han olvidado de Nintendo. Hasta seis títulos tiene en preparación Konami, grande entre las grandes, con el deporte de protagonista y algunos clásicos en plan revival. Entre ellos, **Goemon**, el famoso Ninja místico que quiere ser como Mario; y anotad también este nombre: **Metal Gear**, un exitazo de acción pura que conmovió en NES y ya deambula en eproms de 64 bits.

La parte deportiva se estrenará con la versión más auténtica de **ISSoccer deluxe**, cuyas primeras imágenes (espías, sin autorización y de pésima calidad) os ofrecemos, e incluirá un **juego de golf y otro de béisbol**.

Entre las rarezas, o sea cosas que sólo van a salir en Japón, los de Konami han prometido un nuevo juego de **Mahjong**, el puzzle ése que trae de cabeza a los nipones.



«Goemon 5»

Las aventuras del 'Mystical Ninja' en 3D, miles de texturas y acción a raudales. De primeras os parecerá un nuevo Mario, de hecho utiliza un "engine" muy similar. Pero afinad la vista: hay golpes, explosiones, carreras desenfrenadas y un sentido del humor propio del mejor manga. Konami ha sabido crear una nueva perspectiva para relanzar la figura de su Goemon, uno de los tipos más queridos en Japón.







«Metal Gear Solid»

Meteórica sorpresa. Una serie de éxito en NES cobrará vida próximamente en Nintendo64. Y si por las imágenes no os podéis hacer a la idea de lo que será este MG (la calidad no es todo lo buena que nos hubiera gustado), os ayudará saber que el juego utilizará perspectivas tipo Resident Evil e incluso se valdrá de una atmósfera similar, cargada de misterio y esas cosas, para ponernos los pelos de punta. Hasta abril del año que viene, nada de nada.

«I.S. Soccer deluxe 64»

documento único

Video Source

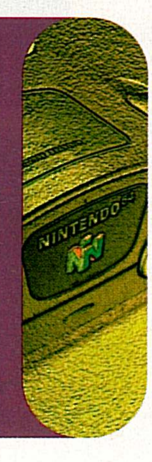
Ya está en marcha. Lo que tenéis delante son imágenes en N64 de la gran esperanza de Konami, del juego por el que suspiran miles de fútbol-adictos. Por su aspecto comprenderéis que corresponden a fases intermedias del desarrollo, y que están tomadas de video, que es el formato en el que circula este I.S. Soccer deluxe. Pero no nos podréis negar, con todo, que nos espera una temporada de fútbol absolutamente apasionante.

N64...

__Grand Prix__. No han querido desvelar nada más, pero nosotros nos hemos enterado de que también andan metidos en un juego de tenis basado en aquella maravilla que diseñaron para TurboGrafx.

• __Namco__, la más aclamada, esperada y envidiada, ha confirmado su participación en el proyecto con dos cartuchos que no estarán disponibles hasta bien entrado el año que viene. Uno, ya sabéis, __Rave Racer__, la conversión de la tercera entrega en recreativa del juego de coches más espectacular que pisa los salones; el otro también tiene "nombre propio": Tales, y un apellido insigne: Phantasia. Si os gustó el cartucho de Super Nintendo, imaginaos una segunda parte cargada de polígonos, colores, sonidos y un montón de megabytes. __Tales of Phantasia 2__ llegará, agárrense, en diciembre del año que viene y es probable que sólo aparezca para 64DD.

• Capcom, aunque mucho de lo que se dice son rumores, podría estar trabajando en un __Street Fighter__, sin definir el número (aunque apostamos que no será el III), y lo mismo para __Resident Evil__, uno de los cartuchos que más sensación ha causado en máquinas de 32 bits. __Megaman__ también estaría en desarrollo según nuestras informaciones.



Hudson

NO ES SÓLO «BOMBERMAN» TODO LO QUE RELUCE

La compañía de la abeja (no confundir con la de 'Ruiz-Ma') ha cogido el ritmo a esto de los anuncios y cada mes se descuelga con algún título nuevo para Nintendo64. Que nosotros sepamos, ya son 4 los cartuchos que Hudson se propone desarrollar y editar en la máquina de Nintendo. Uno de **carreras de coches**, que parece ser la obsesión de todo buen "third party" (¿acaso no les da miedo competir con Cruis'n USA?); otro de béisbol, que tanto monta, cuyo nombre provisional es **Super Power League Baseball 64**; el tercero parece bastante más interesante, y a pesar de que el tema de la lucha está también muy trillado, lo cierto es que **Dual Heroes** introduce un par de detalles bien trabajados; y el último, como no podía ser de otra manera, se llama... **Super Bomberman64**. ¿Habrá que andar a bombazo limpio esta vez entre laberintos 3D? Eso es lo que ha prometido Hudson, otra cosa es que lo cumpla.

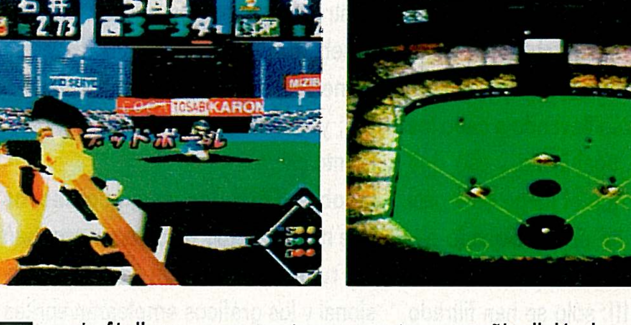
«Dual Heroes»

¿Otro juego de lucha? Keta Hamamiya, productor del juego, afirma rotundo que no, que esto es otra cosa. ¿Y por qué? Porque en este arcade no pelearás contra la CPU, sino contra un "virtual-gamer" dotado de inteligencia y capacidad para usar distintas técnicas de lucha o aprovecharse de la debilidad del contrario, o sea tú. Este sistema está basado en complicadas rutinas de inteligencia artificial que se encargan de controlar la velocidad, agilidad y eficiencia de los movimientos de cada virtual-player al que nos enfrentemos. Ya no bastará con soltar cuatro patadas y algún combo, ahora tendremos que adaptar nuestra forma de lucha al enemigo... y su virtual player.



Imagineer

SORPRESA, SORPRESA





«Pro Baseball King»

Los jugadores son bajitos y cabezones, se ríen, lloran y sienten cosas. Es lo primero que os llamará la atención en este atípico y sin embargo muy aparente juego de béisbol. Lo segundo es que por sus bytes desfilarán los jugadores, equipos, colores y conjuntos oficiales de la liga nacional japonesa. Y lo tercero, que precisamente el estado de sus caras, lo que expresen en ese momento (cansancio por ejemplo), será determinante para jugar bien o mal, para ganar o para perder.



Es más fácil que os presentemos a esta compañía diciéndoos que fue la que nos trajo **Wolfenstein 3D** a SNES, porque si nos liamos a recordar los nombres de todos los títulos japoneses que ha desarrollado, nos tiramos un par de páginas y aún así seguís sin enteraros. Pues bien, esta poco conocida (e irregular) compañía se ha propuesto dar a luz tres títulos para N64 entre lo que queda de año y verano del que viene. El primero es de béisbol. Se llama **Pro Baseball King** (Pro Yakkyu King) y de momento sólo os podemos decir que os hará reir. El segundo irá de fútbol y tendrá el competido título de **Dynamite Soccer**. Y el tercero será un **juego de coches** en el que nos podemos esperar cualquier cosa (se supone que lo mejor, claro). Estos dos últimos juegos no estarán listos hasta bien entrado el 97, el otro está al caer.

Los

Absortos todavía por las noticias que acaban de llegar a nuestra redacción, os comunicamos que Capcom, otra vez en un alarde de facultades, ultima la preparación de dos nuevos arcades con los guerreros de Street Fighter como protagonistas. «X Men Vs Street Fighter» y «Street Fighter III» se darán a conocer al mundo dentro de muy poco. Pero nosotros ya tenemos estas imágenes que no hemos podido resistir la tentación de enseñaros.





Es aún tan poco lo que se sabe a ciencia cierta sobre los dos nuevos golpes de Capcom, que todo lo que os podamos contar, breve, ya veréis, os dejará patidifusos, pero con las ganas. Las informaciones que nos han llegado desde Japón prácticamente advierten de la existencia de ambos titulos. En el caso de X-Men se afina un pelín más: al parecer se están llevando a cabo los últimos tests de jugabilidad, y eso, que deberia indicar que el juego está casi terminado, nos ha proporcionado escasisimas pistas. Claro que peor lo tenemos con SF III: sólo se han filtrado algunas imágenes de bochornosa calidad y otros tantos nombres. Será como un acto de fe.

Ahora vayamos al grano. En **X-Men Vs SF** habrá inicialmente **17 personajes** seleccionables: 8 de la patrulla y 9 de los guerreros universales. A todos ellos se les ha diseñado nuevos movimientos e incorporado contundentes poderes, de lo que se deduce que habrá combos bastante originales. Pero la novedad más suculenta que incorporará el juego es la posibilidad de elegir a dos luchadores para intercambiar durante el combate, con el aliciente de poder lanzar un ataque combinado, los dos guerreros a la vez contra el enemigo. Terminamos la mini prueba de contacto anticipándoos que la mecánica tirará más a X-Men que a SF; y que la estrategia será un elemento clave.

Sobre **SFIII**, tenemos que deciros que **no será 3D**. Tal como avanzaban los rumores, la acción será bidimensional y los gráficos emplearán sprites y no polígonos. También se sabe que aparentemente habrá un plantel de 10 luchadores, con **Ryu y Ken** como **únicos supervivientes** del original; que la animación y los movimientos serán extremadamente suaves y fluidos; y que habrá dos misteriosas barras de energía en pantalla, además de la de vida. Y apuntad para terminar que no estará listo antes de un año.

inmortales vuelven al "tajo"

X Men Vs SF: Podrás seleccionar a dos luchadores e intercambiarlos durante el combate. ¿Qué te parece? Y conseguirás que ambos se lancen contra el enemigo, que le ataquen con todas sus fuerzas, con sólo un movimiento de...



X-Men...,la nueva máquina recreativa de Capcom, está siendo testeada en los arcades más importantes de Estados Unidos y Japón.

Este X-Men... es uno de los tres arcades basados en Street Fighter que desarrolla Capcom. Están también SF III y SF EX.

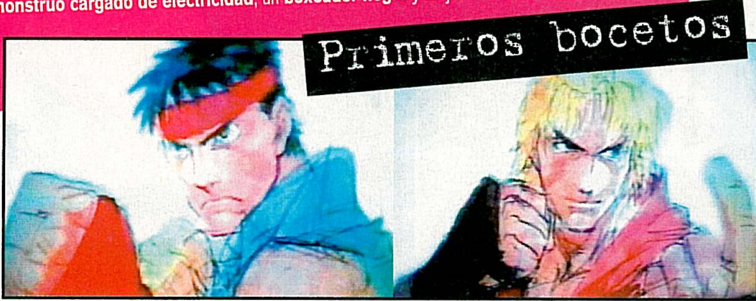


SF III: Capcom no se ha decidido por un entorno 3D en SFIII porque los chavales japoneses no iban a aceptar el drástico cambio.



Nuevamente Capcom vuelve a poner de relieve su gusto por los detalles, la plasticidad de la imagen, la intensidad de colores y el exquisito tratamiento gráfico.

Este será más o menos el plantel de luchadores en SF III. Primero los que tienen nombre: **Ryu, Ken, Sean** (un joven de piel oscura muy parecido a estos dos), **Elena** (provocativa joven de color escasamente vestida), **Yun** (fanático del skate); y ahora los desconocidos: una chica **ninja vestida de negro**, un grueso hombre blanco con la **cara llena de cicatrices**, un **monstruo cargado de electricidad**, un **boxeador negro** y un joven maestro en **kung Fu**.





"Ghost in the Shell"

Si estás pensando en verla, lee antes este comentario

ya está a la venta







EDITA: Manga Films
Duración: 79 minutos
Precio: 2.995 pts
Director: Mamoru Oshii
Producción: Kodansha, Bandai Visual, Manga Entertainment.
Guión: Kazunori Ito
Basada en el manga de Masamune Shirow
Banda Sonora: Kenji Kawai. Incluye "One minute warning" de Passengers (U2+Brian Eno)

Está basada en el manga «Patrulla Especial Ghost»

«Ghost in the Shell», dirigida por **Mamoru Oshii**, es la película basada en el manga homónimo de Masamune Shirow (editado por **Planeta** bajo el nombre de «**Patrulla Especial Ghost**»). Y que conste que decimos basada, no que corra exactamente por el mismo camino, ya que Oshii, aún queriendo mantener el argumento general, ha aportado su enfoque personal.

El argumento gira alrededor de los enredos políticos con los que se enfrenta la 9° sección, departamento encargado de resolver situaciones complicadas con la ayuda de tecnología cibernética.

Oshii hace especial hincapié en la rapidez del desarrollo tecnológico, que se ha acabado imponiendo al propio ser humano. La **tecnología rige nuestras vidas**, la manipulación de la información es cada vez más peligrosa y los personajes temen acabar perdiendo su propia personalidad tal y cómo están las cosas.

Con un ritmo bastante lento y menos detallismo que Shirow, Mamoru Oshii se recrea especialmente en lo que rodea a sus protagonistas, que es en definitiva lo que les condiciona. Quiere que entremos en esa atmósfera, que entendamos esos condicionantes, que comprendamos a los personajes a través de su entorno. Para ello ha contado, entre otros medios, con un **excelente trabajo infográfico**, especialmente destacado en algunos fondos y perspectivas en movimiento.

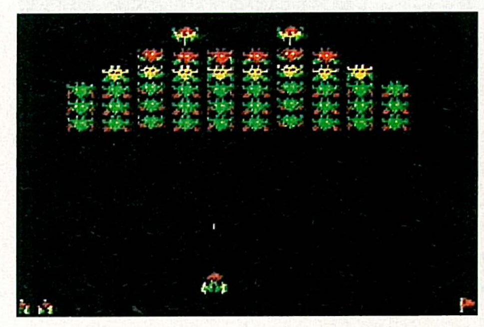
«Ghost in the Shell» es, en resumen, una película que consigue hacernos pensar, que es precisamente lo que pretende. Vosotros ya podéis ir practicando, que para eso os traemos estas genuinas imágenes del filme.

"Espectacular y arriesgada obra de ficción (...) Mis más sinceras felicitaciones a Oshii San por una obra importante y de gran imaginación". Cita de James Cameron

Una gran película que consigue hacernos pensar

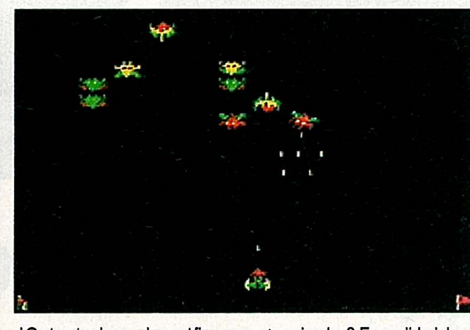


GALAGA & GALAXIAN/ *Nintendo rescata clásicos de Namco*



Los alienígenas de Galaxian serán los más ordenados de todo el universo. Sus naves aparecerán en perfecta formación al principio de cada nivel e incluso durante el ataque posterior.





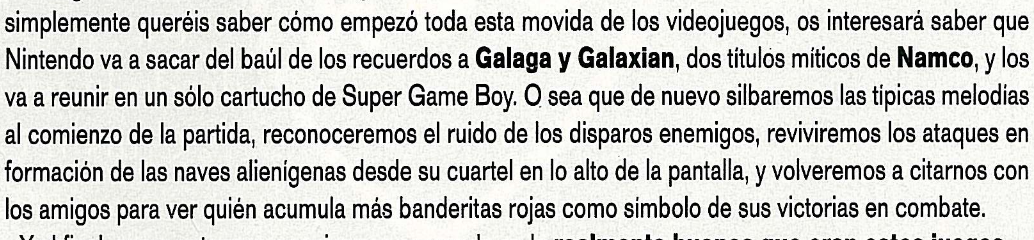
¿Qué más da que los gráficos sean tan simples? En realidad, lo que ha hecho que estos juegos sean inmortales es su enorme jugabilidad. Seguro que todos deseáis volver a probarlos.

Seguro que muchos de vosotros estáis deseando volver a jugar con estos dos títulos míticos. Gracias a Galaga y Galaxian reunidos en un sólo cartucho, recuperaremos una buena parte de la historia del videojuego.

Un brindis por los viejos tiempos

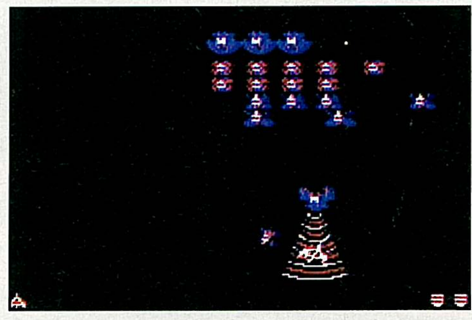
Corrían otros tiempos. Todavía no éramos europeos, pero ya empezábamos a envidiar a los japoneses. Nos íbamos a los billares del barrio o al bar de la esquina y nos pasábamos tardes enteras matando marcianitos. Ahora las cosas han cambiado, los avances tecnológicos han dejado desfasados los gráficos de aquellos viejos arcades, pero su jugabilidad sigue siendo magistral... Si sois unos nostálgicos, o si simplemente queréis saber cómo empezó toda esta movida de los videojuegos, os interesará saber que Nintendo va a sacar del baúl de los recuerdos a **Galaga y Galaxian**, dos títulos míticos de **Namco**, y los va a reunir en un sólo cartucho de Super Game Boy. O sea que de nuevo silbaremos las típicas melodías al comienzo de la partida, reconoceremos el ruido de los disparos enemigos, reviviremos los ataques en formación de las naves alienígenas desde su cuartel en lo alto de la pantalla, y volveremos a citarnos con los amigos para ver quién acumula más banderitas rojas como símbolo de sus victorias en combate.

Y al final, como entonces, seguiremos pensando en lo **realmente buenos que eran estos juegos.**



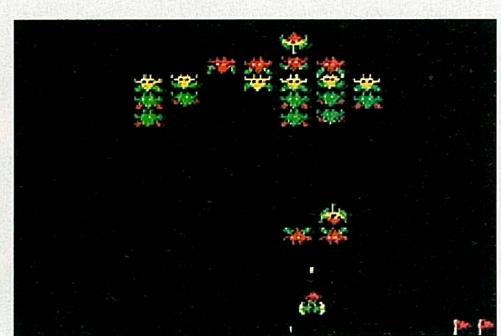


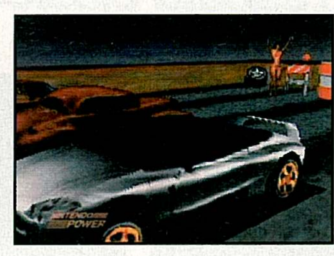
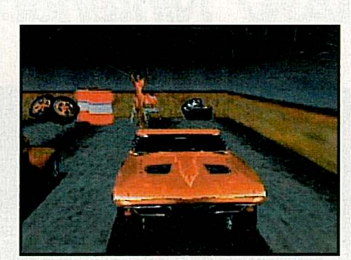
Los ataques enemigos serán más rápidos en Galaga que en Galaxian. Situaciones como ésta requerirán grandes reflejos.



En Galaga será posible hacer aquel viejo truco para jugar con dos naves a la vez. El primer paso será que os dejéis capturar.






LA CARRETERA YA TIENE DUEÑO

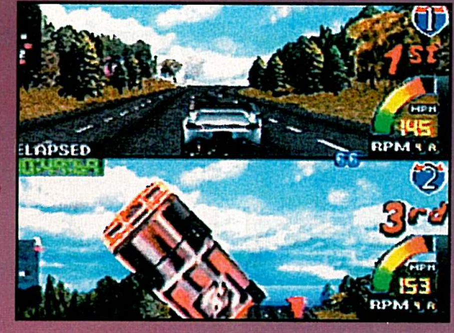
Nintendo está a punto de lanzar en Estados Unidos «Cruis´n USA», el juego de coches más esperado para N64

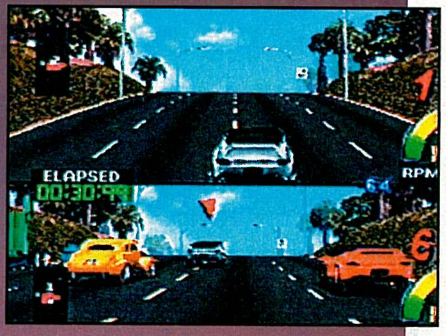
Entre promesas, cantos de sirena, quebraderos de cabeza e informaciones casi de año en año está transcurriendo la conversión desde la recreativa a Nintendo64 de Cruis´n USA, el arcade de coches que supuso el estreno de la tecnología 64 bits y que ahora está a un paso de descubrir las verdaderas y alucinantes posibilidades de la máquina de Nintendo.



Uno arriba y el otro abajo

El ***modo dos jugadores*** *será sobre la ya típica* ***split screen****, sólo que esta vez la carga gráfica y de movimientos no anulará detalles ni influirá sobre la fluidez de movimientos. Además, podremos emplear las* ***tres perspectivas de cámara*** *(dentro, atrás y lejos del coche) sin perder campo de visión y de una manera limpia y clara. Tendremos la oportunidad de* ***competir contra un amigo*** *por tramos o en todos los recorridos, así como desafiar al crono y pulverizar algunos records.*





Querían mejorar la sensación que dejó la recreativa, un sabor agridulce, y en ello anda pegándose todavía el equipo de **Williams**, a buen seguro que con las ideas bien claras: introducirás el cartucho, encenderás la máquina y saltará el arcade. Virtualmente todas las opciones, recorridos y coches estarán en esta versión, sorpresas incluidas. La fidelidad al original les ha costado sacrificar unos cuantos gráficos accesorios, dicen los del equipo de **Eugene Jarvis**, pero no los echarás de menos. Y eso que aún les queda tiempo....

En estos momentos, **Cruis´n USA en N64** es exactamente como reflejan estas pantallas. Si tienes en mente la versión arcade, comprobarás que el aspecto gráfico ofrece un altísimo nivel de calidad y que se mantiene la estructura montada desde el principio. Ojalá las imágenes pudieran moverse, porque asi descubrirías que movimientos y scrolles son también fantásticos y que la sensación de velocidad es soberbia.Pero como no es el caso, pues habrá que tener fe...

...Si no has probado la recreativa

De todas formas, si no has probado la recreativa, todo esto te entrará por un oido y te saldrá por el otro. Quieres más información, claro. Lo primero, saber de qué va esto y en qué va a diferenciar a Cruis de otros juegos de coches. Bien, pues Cruis´n USA es un **viaje de costa a costa por los Estados Unidos** a bordo de un cochazo, a elegir entre cuatro originales modelos. La ruta empieza en California y termina en Washington. Antes visitarás el desierto de Arizona, el Monte Rushmore, Chicago, Iowa, los Apalaches, Maryland... Y todo tan real como la vida misma. **Tan real** que cada tramo de autopista, cada árbol, cada curva, cada repecho y cada columna de los túneles de Chicago estarán en el mismo sitio que en el paisaje original.



Williams lleva casi dos años apurando el diseño de Cruis´n USA para Nintendo64. Tanto el aspecto gráfico como la parte de movimientos han evolucionado desde el arcade durante ese tiempo.

Tres perspectivas de juego: dentro del coche, pegado a la parte de atrás o a cierta distancia y angulada.

Habrá cuatro coches disponibles al principio, pero bastará conocer el truco para aumentar la plantilla en unos cuantos vehículos.



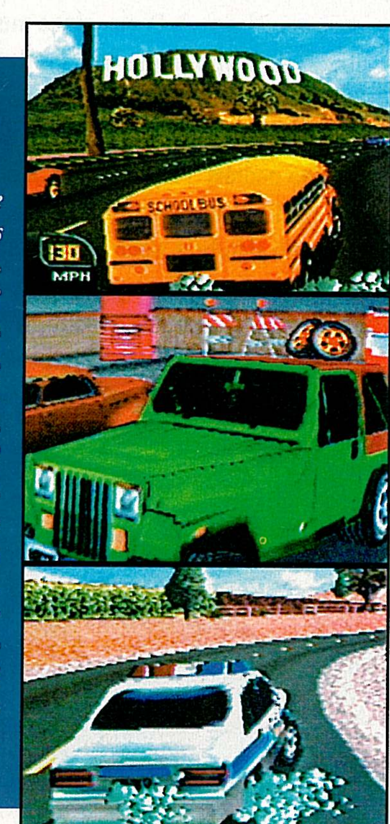
Acabas de enterarte de la primera diferencia: el **realismo** que rodea al cartucho. Hay más, por supuesto: que hay que obedecer las señales de velocidad, que existe un modo dos jugadores súper competitivo y, sobre todo, que será el primero de coches en salir a la venta en USA (noviembre) para N64...

conducirás una bomba o un autobús escolar

Hay ***cuatro coches*** *para empezar a competir, y tres, que sepamos, escondidos en la trastienda de la placa. Todos cuentan con unas características especiales. Las de los cuatro primeros son las siguientes:*

- ***63 Muscle Car****, 462 caballos y 233 Km/h.*
- ***Devastator VI****, 395 caballos, turbo V6, 236 Km/h.*
- ***La Bomba****, 228 Km/h, acelera de 0 a 100 en 2.51 segundos gracias a sus 580 caballos de potencia.*
- ***Italia P53****, 472 caballos, motor de 12 cilindros y 48 válvulas que acelera en 2.88 segundos.*

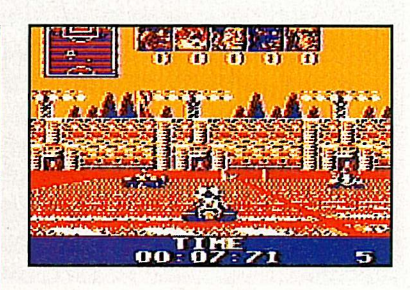
Unas bestias, todas, de la carretera, que no se preocupan en lo más mínimo del consumo de gasolina. Hasta aquí el sector oficial. El otro, el que sale con el truco, permite pilotar un ***jeep con tracción total****, un* ***coche de policía*** *de inmunidad total y un* ***autobús escolar*** *de vacile. ¿Que no parecen rápidos, ni deportivos? Sí, pero el autobús sube cuestas como un jabato, el jeep tiene una estabilidad increíble y el de policía... a ése no le coge nadie.*



Game Boy / 2 Megas / Ubi Soft-Vivid Image / Carreras / Nov-Diciembre

STREET RACER/ *Ubi Soft miniaturiza sus carreras*





Aunque parezca increible, en esta versión de Street Racer estarán casi todas las opciones del juego de Super Nintendo. Jugaréis al coche-fútbol (arriba), habrá varios circuitos diferentes (derecha) y hasta elegiréis entre 8 personajes (abajo).



Los pilotos de Street Racer preparan su victoria más sonada: demostrar que sus carreras también caben en un cartucho de Game Boy.

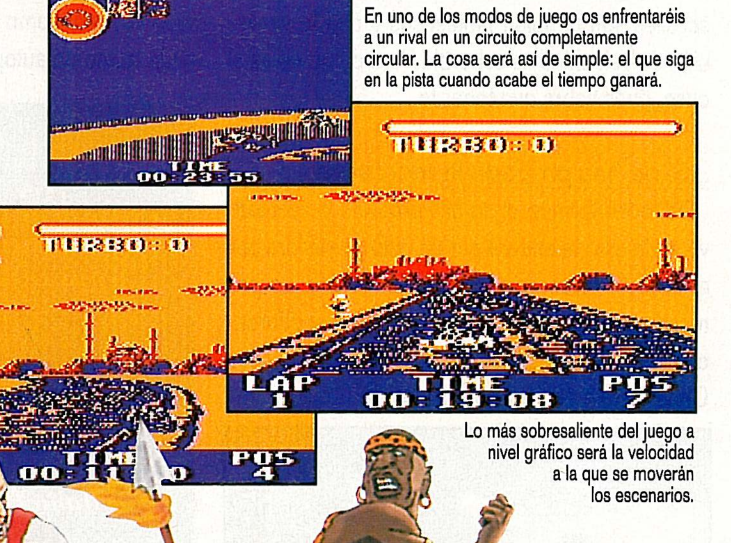
La velocidad no tiene límites

Si hace unos meses nos hubieran preguntado si era posible hacer una versión para **Game Boy** de **Street Racer**, seguramente habriamos contestado que no, que la portátil no era capaz de vérselas con un juego de ese tipo. Sin embargo, lo que empezó siendo un rumor va a tomar forma de cartucho en apenas unas semanas. Y lo más sorprendente es que en una placa tan pequeña cabrá casi todo lo que vimos en el juego de Super: **cinco modos de juego**, que irán desde las carreras en pista hasta los peculiares partidos de fútbol motorizado, **tres circuitos distintos** y **8 pilotos** a elegir, cada uno con sus caracteristicas propias.

La acción no se limitará sólo a ver quién entra primero en meta y ya está, sino que también podréis "recomendarle" a un rival que se eche a la cuneta mediante un ligero empujoncito, o darle una buena pasada activando el turbo a algún rival que se haga el remolón.

¿Y los gráficos? Pues ya habrá tiempo de hablar de ellos el mes que viene, que esto es sólo una Preview, pero de momento quedaros con la palabra **velocidad** como santo y seña de esta sorprendente versión en miniatura de Street Racer.

En uno de los modos de juego os enfrentaréis a un rival en un circuito completamente circular. La cosa será así de simple: el que siga en la pista cuando acabe el tiempo ganará.



Lo más sobresaliente del juego a nivel gráfico será la velocidad a la que se moverán los escenarios.

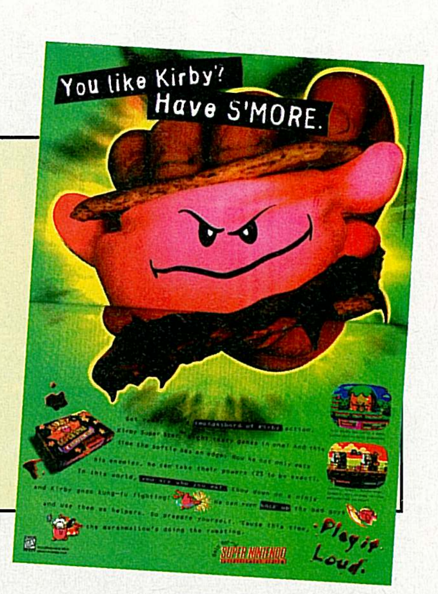


Los "rápidos" ingleses

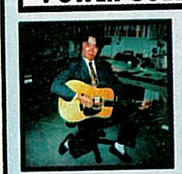
Aquí el que no corre, vuela... y si no es con las alitas, se coge el Concorde a Hong Kong y listo. Menudos son los del Nintendo Magazine inglés. Pues no se han hecho una guía de Mario 64... A ver si miramos las fechas, colegas. Que los niños aún no tienen la consola... ni el juego.

¿Hace un bocata de Kirby?

No, no es el nuevo menú de Pans & Company, ni siquiera la nueva hamburguesa de McDonalds. Es algo más suculento y nutritivo. Bajo en colesterol. Es el nuevo juego de Kirby, un auténtico bocadillo de bola rosa con nada menos que seis juegos en uno. Reza la publicidad: ¿Te gusta Kirby? Pues aquí tienes mucho más.

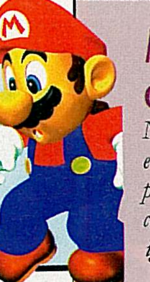


POWER GOES INSIDE EAD



Last summer Senior Editor Leslie Swan went to NCL in Kyoto to work with Nintendo's exclusive EAD group on the English version of Super Mario 64. She wrote the English screen text, then had her voice recorded and digitized for the game. (She's Princess Toadstool.) "They asked me to sound 'sweet,'" she said. "It was a stretch."

Her impressions of Mr. Miyamoto: Interesting, creative, busy. "He's directing several projects at once, and he oversees even the smallest details to make sure that they're right. But as hard working as he is, he also has a fun, creative side. He likes music and plays in his own band. When it came time to take a break, he'd get out his guitar and play right there in the office."



Miyamoto, héroe del rock

No sabíamos nosotros que entre las aficiones de Miyamoto estuviera tocar la guitarra. Pero ya le veis, luciendo aquí una pose Paco de Lucía a tope y con cara de saberse las notas de carrerilla. Desde luego, con que toque la guitarra más o menos igual que las teclas del ordenador tendríamos al nuevo Sting.



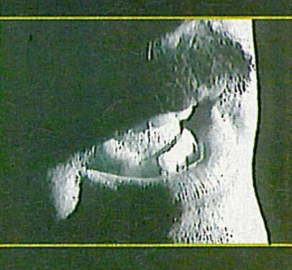
"Krispis" de 64 bits

Esta promoción es sólo para los Estados Unidos, ¿eh?, que conste. Y ahora al tema. Comer "Krispis" o "Frostis" en yanquilandia tiene premio. Nintendo América ha puesto en marcha una promoción con la marca Kellogs que va a inundar de Nintendo64, cartuchos, mandos de control, camisetas, relojes... aquellas tierras. Echen, echen un ojo al anuncio correspondiente, aparecido en la revista Nintendo Power, y a ver si se les cae o no la baba.

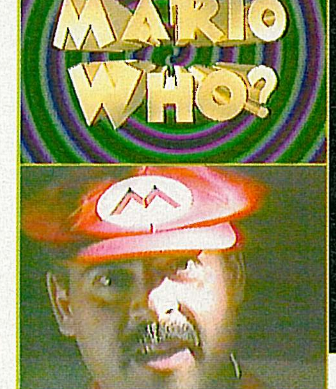
International Brotherhood of Plumbers

Palermo, Italy

... and Mario has a big problem!







Se ríen de Mario

Esta pila de imágenes está sacada de un spot de Sega que se emite en las televisiones americanas. Como allí está permitida la publicidad digamos comparativa, el anuncio gira entorno a un congreso de fontaneros en el que Mario es abroncado porque el juego de Sonic está ganando adeptos por todas partes, y él sin enterarse. Al del bigote, claro, se le queda cara de tonto, se vuelve pequeñito y se olvida hasta de quién es. Así se lo recuerda Sega, que para emocionar a su público, acaba el anuncio lanzando un chulesco y desafiante "Mario, ¿quién?". A nosotros nos pasa lo mismo con Sonic, el pobre gato, digo liebre, digo cebra, digo gallina, digo puerco ¿qué?...



¿Exclusiva mundial?

¿Qué?, ¿cómo?, ¿exclusiva qué? Vamos, hombre, no me hagan reír. Si el reportaje que lleva este mes la revista Game Masters sobre FIFA 97 es una exclusiva, que venga Miyamoto y lo vea. Nintendo Acción publicó todas esas imágenes justo un mes antes, sin alardear de exclusiva, serenamente. Y nos salió mucho más bonito que a ellos. Para que luego digan que aquí vamos siempre por detrás...

¡Que comience el baño de sangre!



Una auténtica carnicería. *La sangre sigue manando a borbotones en los combates del nuevo Mortal Kombat. En este caso, Shang Tsung va a necesitar una transfusión.*



Kódigos de Kombate. *Los Kombat Kodes siguen siendo la antesala de los enfrentamientos a dos jugadores. Introducidlos y conseguiréis resultados muy curiosos.*

El autoservicio de la violencia. *En el cuadro de opciones de UMK3 aparece esta vez un menú desde el que podéis configurar el grado de violencia de los combates.*



"Choose your destiny" (elige tu destino), es una de las frases más conocidas de Mortal Kombat. Cada entrega del juego nos ha ofrecido momentos tan inolvidables que parecía imposible mejorarlos, pero siempre llegaba una nueva entrega que superaba a la anterior. Nuestro destino, como dice la famosa frase, parece ligado a la evolución de este mítico título. Sin embargo, esta vez la alianza entre Williams y Acclaim nos introduce en la última batalla, la definitiva quizá, porque **Ultimate Mortal Kombat 3** se presenta ante nosotros como el **producto final de la serie**. Veamos qué hay de cierto en ello.

En el **plano de los personajes**, éste es el más prolífico de las cuatro capítulos, tanto que casi roza la superpoblación. ¿Cómo calificar sino a sus **23 personajes seleccionables** desde el principio? El número supera incluso al de la recreativa, aunque en realidad sólo incluya **dos caras nuevas: Rain y el famoso Ermac,** del que tanto se habló como personaje secreto en el pasado, pero al que nadie descubrió jamás. El resto son antiguos personajes que retornan o luchadores ocultos de los capítulos anteriores que por fin se atreven a dar la cara. Pero entonces, ¿es que ya no hay **personajes secretos**? Tranquilos, que todavía hay espacio para alguna que otra sorpresa de ésas que tanto morbo despiertan entre los incondicionales.

Pese a que el cartucho tira de **32 megas**, semejante despliegue hace que el juego se resienta en otros aspectos. Así, la **calidad de las digitalizaciones ha bajado** un poco, y el perfil de los personajes ya no es tan nítido. Además, se ha utilizado el viejo truco de pintar de distinto color el mismo sprite para obtener así varios personajes "distintos".

La **acción ahora es más rápida, casi frenética,** incluso en el nivel de dificultad más bajo, aunque la CPU parece más reacia a llevar la iniciativa en los combates.

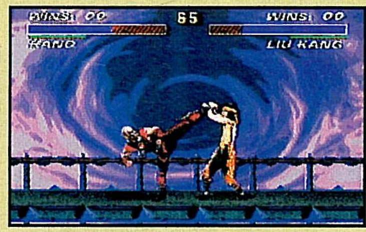


Nuevas **batallas**, *nuevos* **escenarios**

Con motivo de la inauguración de este nuevo torneo mortal, nuestros chicos **estrenan también cinco nuevos escenarios**. Y son tan coquetos que incluso en uno de ellos, **Scorpion's Hell**, podéis ejecutar hasta un **Stage Fatality**. Sólo hace falta que deis con la combinación adecuada para realizarlo.



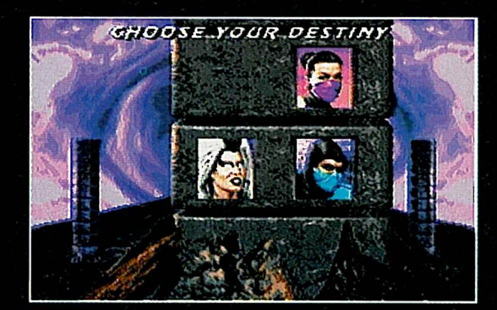








La cuarta entrega de Mortal Kombat que llega a Super Nintendo trae más personajes que nunca: 23 iniciales.



nO eStá En acCióN

• Que varios luchadores luzcan el mismo sprite pintado de diferente color.
• Golpes demasiado familiares.

eStá En acCióN

• La abundancia de personajes y la presencia de los "brutalities".



Una **nueva** *forma de* **terminar**



Los movimientos finales siguen siendo uno de los mayores atractivos del juego, tanto por su espectacularidad como por el morbo que despiertan entre el personal.
Al repertorio de siempre, con Fatalities, Babalities, Friendship Moves y demás, se le van a unir ahora los **Brutalities. Si vuestro personaje realiza uno**, comenzará a darle **tal paliza al adversario** que le hará estallar en mil pedazos. Ese seguro que no vuelve a pedir explicaciones.









Evaluando los daños. *Los combos siguen siendo un factor importante en las peleas. Cada vez que hacéis uno, aparece en pantalla toda la información sobre vuestros golpes.*



SuPeR sTaRs



Por supuesto, un comentario sobre Mortal Kombat no estaría completo si no nos refiriésemos a los **golpes finales**, así que ya toca hablar de lo que pasa después de que el narrador nos grite aquello de **"Finish Him!"**. UMK3 estrena los **Brutalities**, una nueva modalidad de golpes cuyo nombre lo dice todo, que une a la tradicional batería de Fatalities, Babalities, etc. Por cierto que, salvo en algunos casos, **los luchadores repiten sus movimientos de toda la vida**, lo que refuerza la impresión de que **el juego es un compendio de lo mejor de la serie**. Algo cercano a un "todo Mortal Kombat", pero que no acaba de ser una trilogía que reúna las tres partes anteriores (no están todos los personajes ni todos los escenarios). Para empresas así necesitaremos un nuevo cartucho, más memoria, nuevas eproms y una Nintendo64.



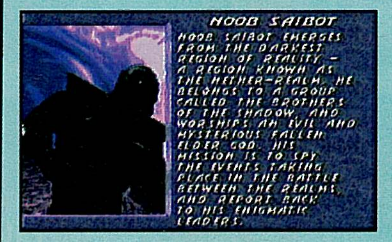
Más rápido que nunca. *Este cuarto capítulo de MK para Super Nintendo ofrece la acción más rápida de la serie. Incluso jugando en el nivel más fácil, la lucha es vertiginosa.*

La *plantilla* más numerosa



La pantalla de selección de personaje está ahora más poblada que nunca. En ella se pueden elegir antiguos personajes secretos como Smoke.

UMK3 ha logrado reunir un plantel de luchadores masivo. Entre sus **23** personajes elegibles se cuentan nombres que imponen respeto por su historial, como Liu Kang o Sonya Blade, junto a los de otros que se han pasado la vida entre bastidores, esperando a que algún truco les llevase al primer plano. Os hablamos de gente como **Ermac o Noob Saibot**, que ahora figuran en la nómina de titulares con todas las de la ley. Añadid algún que **otro luchador oculto** y veréis que la lista que os queda es amplísima.

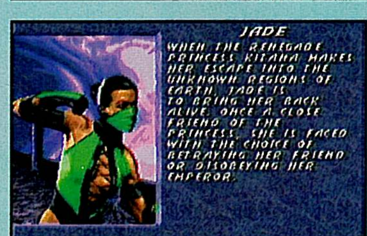




Atentos, porque tenéis ante vosotros a uno de los personajes secretos del juego. Se trata de Human Smoke, y aparece tras introducir el truco correspondiente.







Rain, el ninja púrpura, es una de las dos caras nuevas de UMK3 (la otra es Ermac). El resto son veteranos que vuelven o ex-luchadores ocultos.

Los Brutalities, una descarga de golpes bestial, son el nuevo movimiento final que incorpora UMK3.



El jefe *guarda* un tesoro



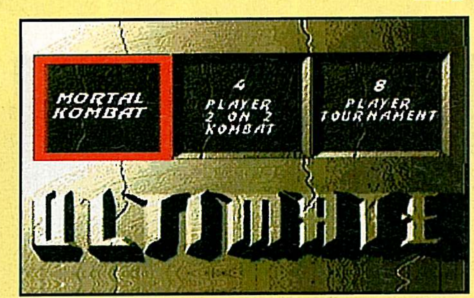
El responsable de todo este tinglado vuelve a ser **Shao Kahn**. El tío se sigue guardando bien las espaldas con su lugarteniente **Motaro**, pero es que esta vez posee una buena razón para tener miedo. **Si le vencéis, tendréis acceso a sus tesoros**, una serie de ítems bajo los que se esconden **sabrosas recompensas** (demostraciones de fatalities, el Galaga, etc). De ahí que sea tan difícil siquiera tocarlos.







Estos son los modos de juego



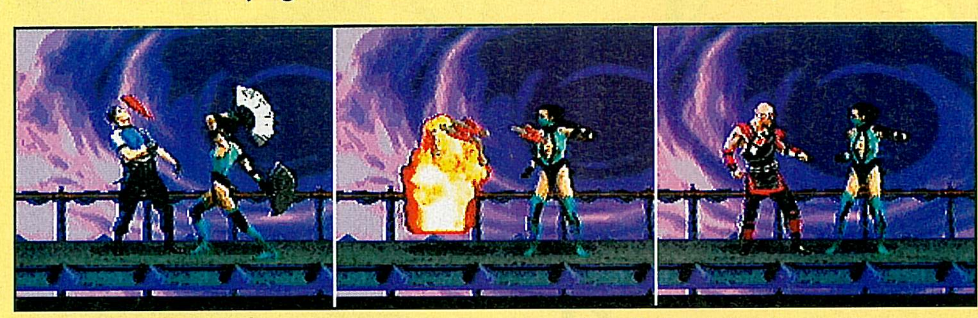
Así es la pantalla que encontráis al entrar en UMK3. Como veis, esta vez podéis elegir entre **tres modos de juego** distintos.



En el **modo torneo** participan ocho luchadores, que se enfrentan en eliminatorias a un sólo asalto. Un descuido y estaréis fuera.



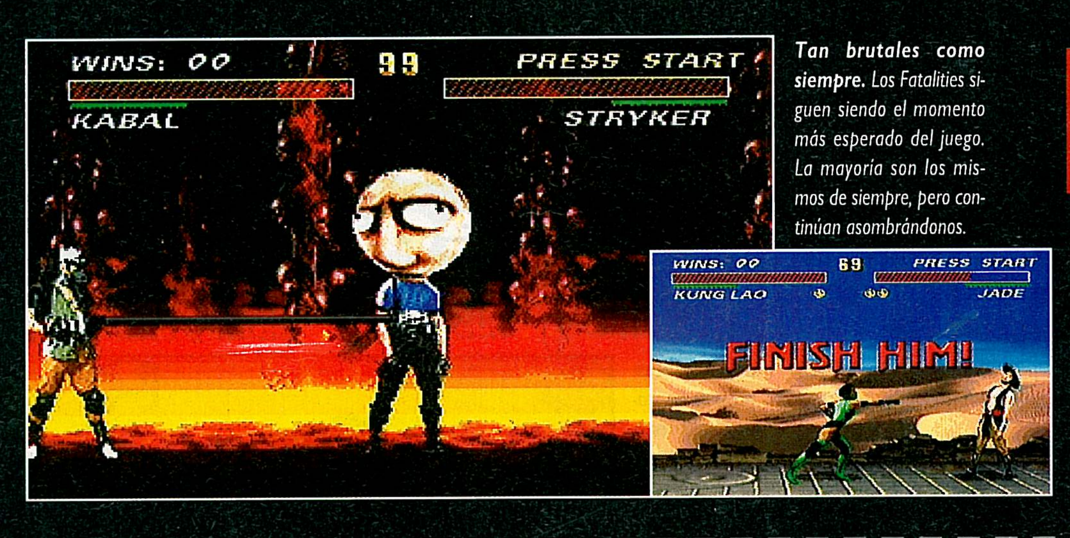
La novedad del modo historia viene al llegar a esta "E". Es el "**Endurance Round**", que os enfrenta a dos rivales consecutivamente.



Estas imágenes muestran el sistema de lucha **dos contra dos**. Cada jugador elige sus dos personajes favoritos, y cuando a uno de ellos se le agota la energía, el otro le sustituye inmediatamente.



Antes de comenzar el modo historia elegís entre cuatro niveles que van desde el "**novice**", más fácil, hasta el imposible "**master**".



Tan brutales como siempre. *Los Fatalities siguen siendo el momento más esperado del juego. La mayoría son los mismos de siempre, pero continúan asombrándonos.*

Nintendo Acción os ofrecerá el mes que viene una guía con todo lo necesario para ganar este nuevo combate mortal: golpes, secretos, trucos...

ACCLAIM/Williams

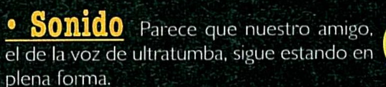
32 Megas - Cont.: hasta 5
1 Vida - 5 Niv. de Dificultad

• Tipo de Juego: Os lo íbamos a decir, pero precisamente ahora tenemos un combate. Unos cuantos golpes y volvemos a estar con vosotros.

• Desarrollo: Al inevitable modo historia se le añaden los combates a dos jugadores (incluso dos contra dos) y un torneo con ocho participantes.

• Tecnología: Acabáis de entrar en el reino de las digitalizaciones. Personajes, narrador...aquí todo parece real.

• Duración: Con tanto luchador y tanto golpe por aprender, tenéis juego para muuuuuucho tiempo. O eso, o esperáis a nuestra súper guía...



• Gráficos Las digitalizaciones y los fondos han perdido algo de calidad, sobre todo respecto a la entrega anterior. **88**



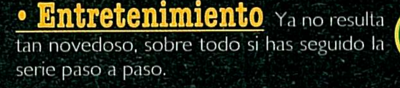
• Sonido Parece que nuestro amigo, el de la voz de ultratumba, sigue estando en plena forma. **93**



• Movimientos El mayor repertorio de golpes que recordemos, aunque la mayoría ya los habíamos visto antes. **87**



• Jugabilidad Hay más personajes y la acción es más rápida. Además, los secretos le añaden interés. **92**



• Entretenimiento Ya no resulta tan novedoso, sobre todo si has seguido la serie paso a paso. **86**

• Opinión Por **Javier Abad**

UMK3 juega con ventaja, porque sólo pronunciar su nombre tiene el éxito casi asegurado. Evidentemente, sigue atesorando una **calidad técnica indudable** a todos los niveles, tanto gráfico como sonoro, y además ha conseguido **reunir más personajes y ser más rápido** que nunca, aumentando la jugabilidad. Pero la mayor parte de luchadores y golpes son los mismos que ya conocíamos, así que las novedades casi se limitan a los seguidores más fieles.

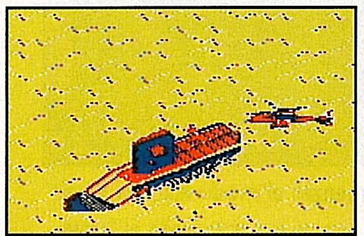
• Recomendación

Para todos los fans de MK, sobre todo si aún no tienen uno. **89**

• Alternativas

Killer Instinct y, cuando en breve haga su aparición, **Street Fighter Alpha 2.**

Urban Strike







THQ se cuelga una medalla

En teoría deberíamos irrumpir con nuestro helicóptero en grandes ciudades en esta tercera entrega de la saga Strike, pero vamos, tampoco hay que exagerar. Digamos que urbano, lo que se dice urbano, aquí Las Vegas y poco más. El resto sigue adentrándonos en junglas y desiertos de aúpa, sólo que esta vez quedan localizados más cerquita de los Estados Unidos, que es donde **THQ** ha pretendido situar la acción.

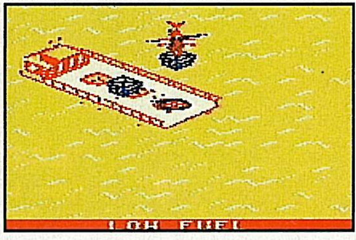
De manera que **Urban Strike** transcurre entre **Hawai, Méjico, Las Vegas y el Cuartel General de Malone**, el malo, que seguramente está bajo tierra. Poco más o menos, entre la selva rodeada de mares e islas, las tierras áridas petroleras del sur, la ciudad de los casinos y una extraña base tipo Pentágono, bastante bien defendida.

Hasta ahora, las misiones pedían destruir objetivos enemigos, rescatar prisioneros o espías infiltrados, en fin, cosas variaditas. Urban Strike añade dos nuevos conceptos: **más medios de transporte y misión a pie**. Ocurre en la segunda fase y es pelín complicado; primero porque tu cuerpo no resiste los disparos y segundo porque andas malamente de armas.

Todo esto ha quedado en Game Boy bastante **correcto**. Los gráficos, bien planteados, nítidos y detallistas, sólo en alguna ocasión se quedan cortos. El scroll sorprende por la suavidad de desplazamiento, y el control resulta asequible aunque no muy fiable. También la jugabilidad ha subido enteros, respuesta lógica a lo ajustado de la dificultad y a la asombrosa facilidad de manejo. Sólo cuando toca bajar del helicóptero se resienten controles, perspectivas, movimientos y scroll. ¿Es el precio a pagar?

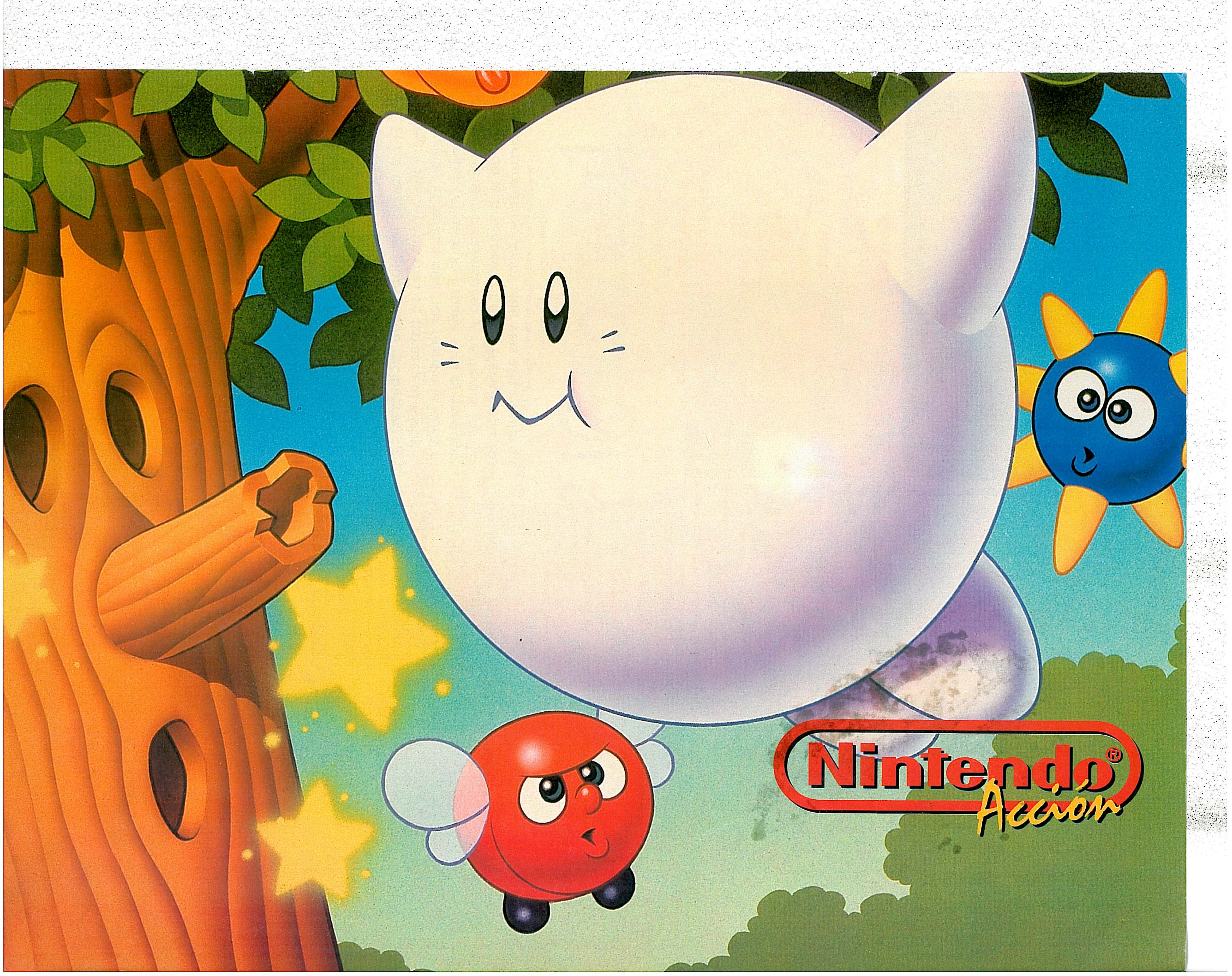
En general, el aspecto de los gráficos es correcto. Pero ocurre que, mientras algunos objetos se cargan de detalles, el escenario aparece pelado, demasiado "seco".

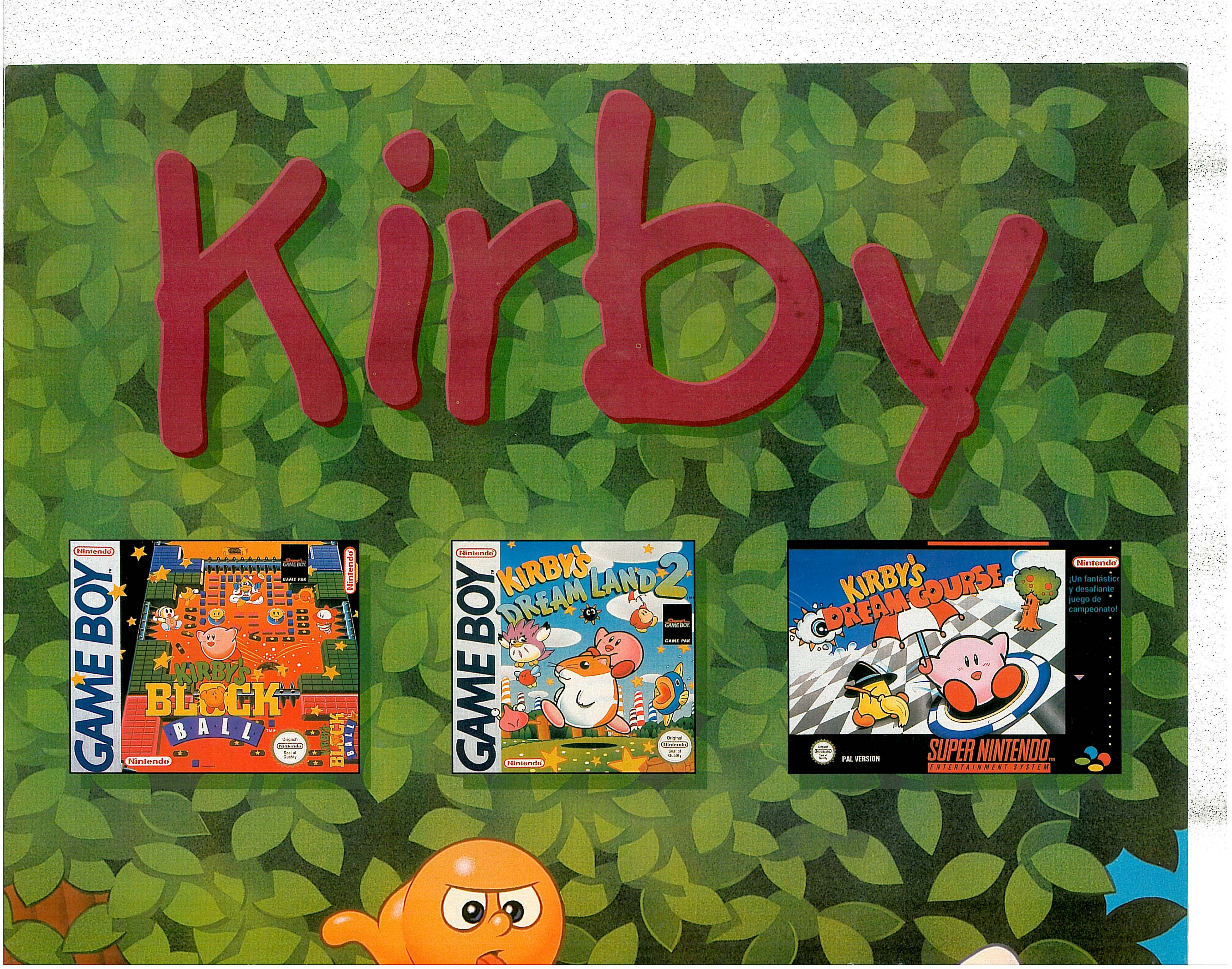






En cualquier Strike que se precie, la variedad de misiones (hay 40) es altísima. Esta pantalla recoge el momento en que rescatamos a unos náufragos en pleno océano.


Nintendo®
Acción


Kirby
GAME BOY
Nintendo
KIRBY'S BLOCK BALL
GAME BOY
Nintendo
KIRBY'S DREAM LAND 2
Nintendo
KIRBY'S DREAM COURSE
¡Un fantástico y desafiante juego de campeonato!
PAL VERSION
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

globo Kirby

¿Y tú qué ganas?

Entre todos los globos que recibamos, elegiremos el que más se parezca al Kirby original. El artista que nos mande la obra elegida por Nintendo España será el ganador de este divertido concurso y se llevará los 16 regalos de la promoción de los Marios más los tres cartuchos de Kirby que veis a la izquierda.

(Ver explicación de la promoción de los Marios y foto de los regalos en página 16 de la revista):

1. Gorra N64
2. Camiseta Mario 64
3. Cartera General Tapioca
4. Reloj deportivo
5. Mochila Nintendo
6. Polo oficial Nintendo
7. Juego Killer Instinct SNES
8. Mochila Fun Bags
9. Cortavientos Nintendo
10. Walkman Aiwa
11. Travel Bag 3 piezas
12. Chaleco aventura
13. Tres cuartos impermeable
14. Juego Illusion of Time
15. Prismáticos Tasco
16. Game Boy Pocket

"El truco del clip": Cómo pintar a Kirby sobre el globo.

Estupendo, ya tienes el globo en tus manos. Ahora sólo tienes que inflarlo y ponerte a pintar a Kirby como un loco. Luego lo deshinchas, lo metes en un sobre y lo envías al apartado que te decimos en las bases. Pero, ¿cómo te las vas a apañar para inflar y desinflar el globo sin que tengas que hacer y deshacer nudos? Fácil, utiliza un clip. Lo colocas en la boca del globo cuando esté inflado y ya verás qué sencillo... Dadle las gracias a Nintendo España, que tienen una imaginación de aúpa.

Bases del concurso Kirby

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista NINTENDO ACCIÓN que envíen el globo pintado que aparece en la página de la revista, junto con el cupón de participación (valen fotocopias), a la siguiente dirección: NINTENDO ESPAÑA ; Concurso Kirby; Apartado de Correos 10288 (Madrid) 28080. Indicando en el sobre: "CONCURSO KIRBY".

2.- De entre todos los trabajos enviados a concurso, se extraerá UNO que será ganador de los 16 fabulosos regalos que vienen detallados en la página 16 de la revista, más los tres cartuchos de Kirby que aparecen en estas páginas. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

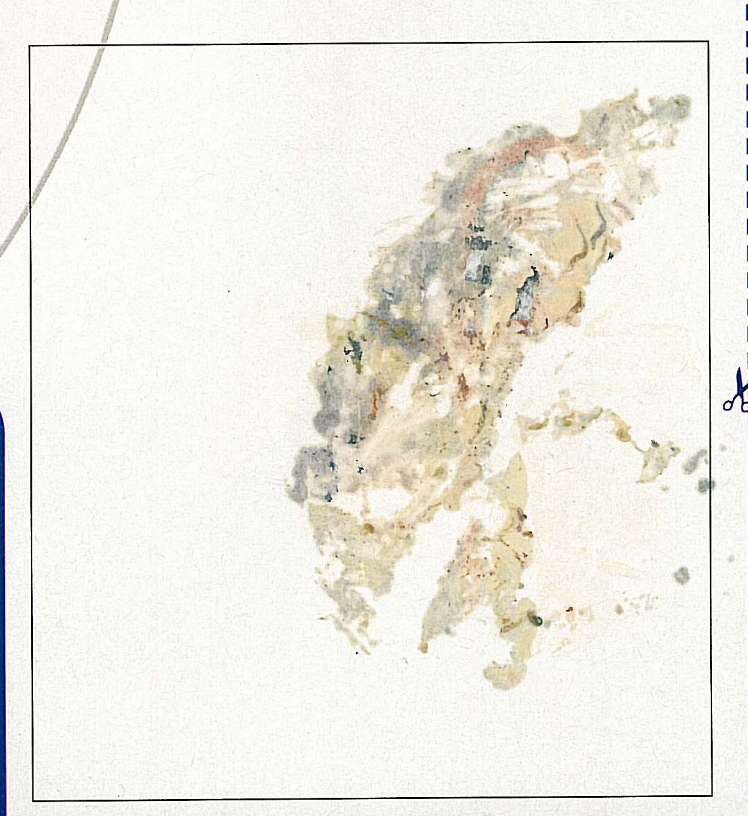
3.- Sólo podrán participar en el concurso los trabajos recibidos con fecha de matasellos de 16 de octubre de 1996 al 29 de noviembre de 1996.

4.- La elección del trabajo ganador se realizará el 5 de diciembre de 1996 y el nombre del ganador, junto con la foto del globo premiado, se publicará en el número de enero de la revista Nintendo Accion.

5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6.- Los globos enviados a concurso no se devolverán a sus autores. Nintendo España se reserva el derecho a utilización y difusión de los trabajos.

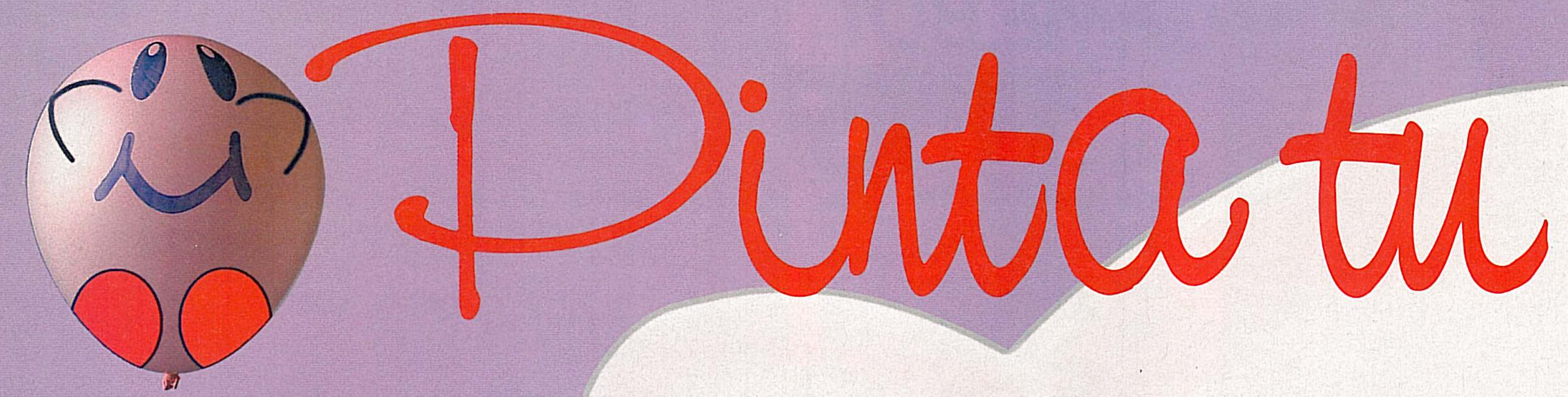
7- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto por los organizadores del concurso: NINTENDO ESPAÑA Y HOBBY PRESS, S.A.



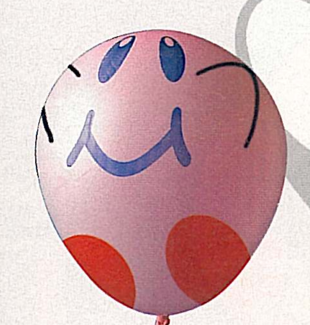
Cupón Concurso Kirby

Nombre .... Apellidos .... Edad ....

Dirección .... Provincia .... C.P. .... Tel. ....

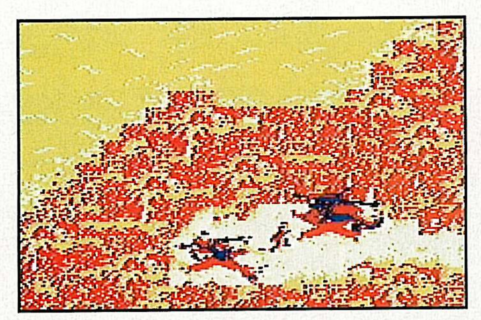


¿Te gustaría trabajar para Nintendo?

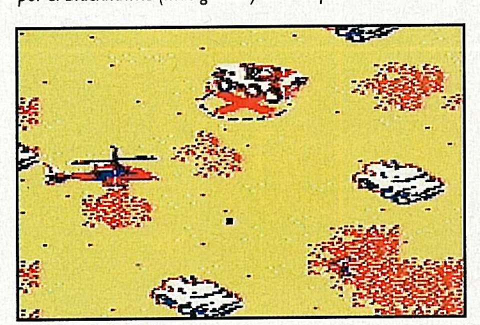


Pues venga, demuestra tu talento creativo. Fíjate bien en el personaje de kirby donde lo veas. Porque lo que te pedimos es pintar este globo para reproducir lo mejor posible a Kirby. ¿Qué te parecería si Nintendo fuera a utilizar tu obra de arte para sus juegos?

¿Te imaginas? ¡Guauuuu!

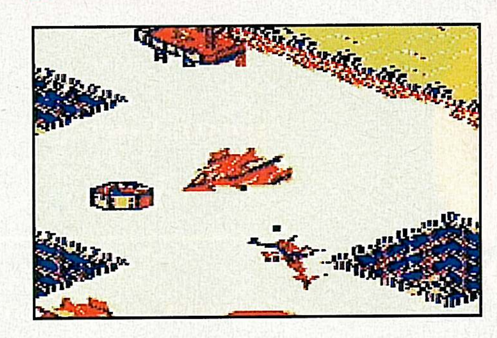


Transportes. *Podemos intercambiar el Mohican (más ligero) por el Blackhawke (más grande) en cualquier momento.*



eStá En acCióN

• El scroll, la jugabilidad y algunos detalles gráficos.



nO eStá En acCióN

• El control, la fase que recorremos a pie y la "desertización" de algunos decorados.

Estado de salud

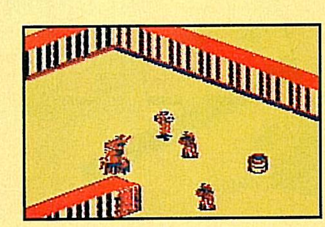


Se accede con Start y nos informa del nivel de daños del helicóptero, del número de pasajeros abordo, de las municiones...



A pie y sin coraza

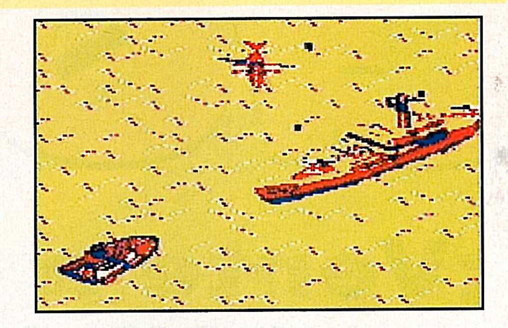


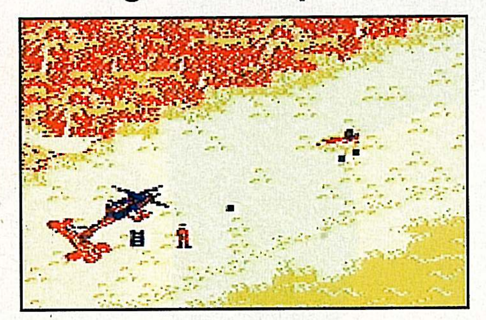


Algunos objetivos nos obligan a abandonar el helicóptero y cumplir a pie la misión. Aquí nos introducimos en una **base aérea secreta** con su propio mapeado e ídem "briefing". Y nosotros sin coraza y con un arma vacilante que se acaba a la de cuatro. Conclusión, que hay que ser muy cautos, no complicarse la vida y apurar lo más posible el **elemento estrategia.**

Estamos ante una conversión completa, ambiciosa, trabajada y muy fiel al original. Bien por THQ.







Riesgo. *Acciones así de peligrosas se en complicadas por la dificultad de controlar el disparo de nuestro helicóptero.*

THQ/Borta

4 Megas - Cont.: Passwords
3 Vidas - 0 Niv. de Dificultad

• Tipo de Juego: Strike puro y duro. Estrategia por encima de todo, y luego acción, disparos...

• Desarrollo: 4 grandes misiones en otras tantas zonas, más submisiones de riguroso cumplimiento.

• Tecnología: Algunos gráficos están bastante logrados. Y el scroll está muy bien resuelto.

• Duración: Cuestión de paciencia y de no errar. Las vidas y passwords garantizan continuidad.

• Super Game Boy: Apenas un marco selvático y algo más de contraste en los escasos colores.

• Gráficos Notable en general. Casas y aviones están cargados de detalles, pero los decorados aparecen desérticos.



• Sonido El ronroneo de las hélices está conseguido, y le da un toque realista a la acción. Bien la melodía de la intro.

80

• Movimientos El scroll es limpio y suave. No llega al sobresaliente por la descoordinada fase en la que toca ir a pie.

83

• Jugabilidad El nivel de dificultad es acertado y permite florituras. El control peca, por contra, de falta de precisión.



• Entretenimiento Pesa más lo bueno del conjunto que lo malo apartado por apartado. Divierte y eso es lo que vale.



• Opinión Por **Chiquistán Primero**

No hay mejor forma de valorar una conversión de este tipo que comparándola con su homónima de 16 bits. Y ocurre pocas veces, pero ocurre, que el cartucho salga **bien parado**. Este Urban portátil ha pasado el control. Y excepto por ciertos detalles gráficos (sobre todo el aspecto de algunos decorados) y si acaso el número de misiones (menos que en SN), el **juego convence** en la comparación (en movimientos, scroll, jugabilidad).

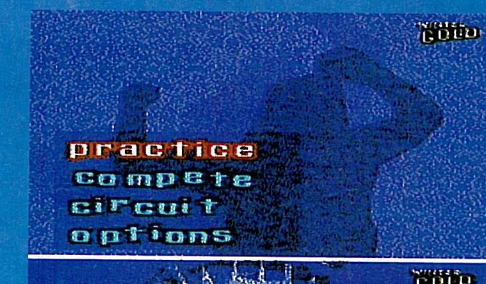
• Recomendación

Si quieres completar la serie, o simplemente empezar de cero...



• Alternativas

Las lógicas. El resto de cartuchos de la serie: **Desert, de EA, y Jungle, de Ocean.**









Winter Gold

¡Vente a la nieve con el FX!

Un año más se acerca el frío, vuelven los abrigos y las bufandas, las temperaturas bajo cero y las grandes nevadas. Sí, quizá hayamos exagerado un poco, pero comprended que necesitamos crear el ambiente invernal apropiado para presentaros el último montaje de Nintendo para la Super. Tiene **16 megas**, le han puesto de nombre **Winter Gold**, y es un juego de deportes de invierno con mucho que contar. Por ejemplo, que utiliza el **chip FX2**, así que resulta obligado comenzar hablando de sus características técnicas.

La presencia del chip hace que cualquier cosa que cruce el televisor, ya sea un esquiador o un trineo de bobsled, luzca un **saludable aspecto poligonal**. Pero no es sólo eso; además, el Super FX2 se las arregla para manejar los polígonos con la soltura y la suavidad necesarias para crear una **sensación de velocidad sobresaliente** en cada prueba (os aseguramos que los descensos son vertiginosos). Si a esto le añadimos la calidad de las animaciones (pese a que aparecen con la pantalla "nublada"), el resultado es que Winter Gold supera el nivel gráfico de otros juegos de deportes invernales y, por qué no, de arcades, simuladores, aventuras...

La otra faceta a tener en cuenta es la **jugable**, y aquí las seis pruebas en las que podéis participar abarcan desde clásicos como el descenso a otras más novedosas como el snowboard. Todas están tratadas con un **realismo** fuera de duda, con detalles que alcanzan hasta la toma de tiempos parciales en las pruebas de velocidad. Sin embargo, el conjunto aparece **desigual**, pues mientras el citado descenso o los saltos de trampolín se llevan la palma en cuanto al interés y desarrollo, las otras cuatro tienen ▶

Un menú a gusto del consumidor

Entrenar o competir, seleccionar ciudad, **elegir prueba**, **configurar**



vuestro personaje de pies a cabeza y hasta jugar con otros **siete amigos** para ver quién consigue más medallas. Así de completo se presenta el tema y, aún mejor, **todo sin salir del menú de opciones.**



Aquí no vale eso de meter primera y acelerar. Para coger velocidad hay que mover el punto amarillo de lado a lado.

*El trazado de los circuitos es muy **sinuoso**, pero el movimiento de los polígonos está perfectamente conseguido.*

*Durante el recorrido tenéis que ir con un ojo puesto en el bobsled y otro en el **cronómetro** que os marca las referencias con los mejores.*

La clave para hacer un buen tiempo en esta prueba es tratar de mantenerse en el centro de la pista. La teoría es fácil: si el trineo se va a la derecha, sólo tenéis que pulsar izquierda en el mando.

Bobsled
¡Ahí va ese trineo!

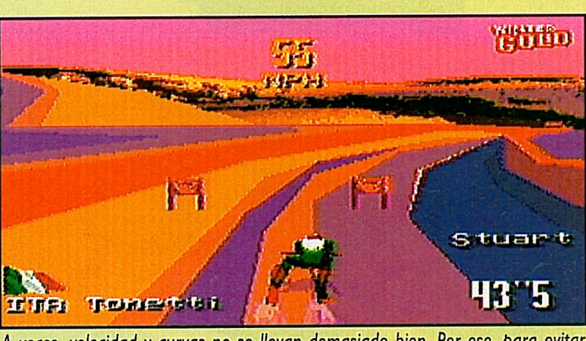
eStá En acCióN
- Que la Super sea capaz de manejar polígonos de esta forma tan suave.

nO eStá En acCióN
- Algunas pruebas resultan demasiado parecidas entre sí.

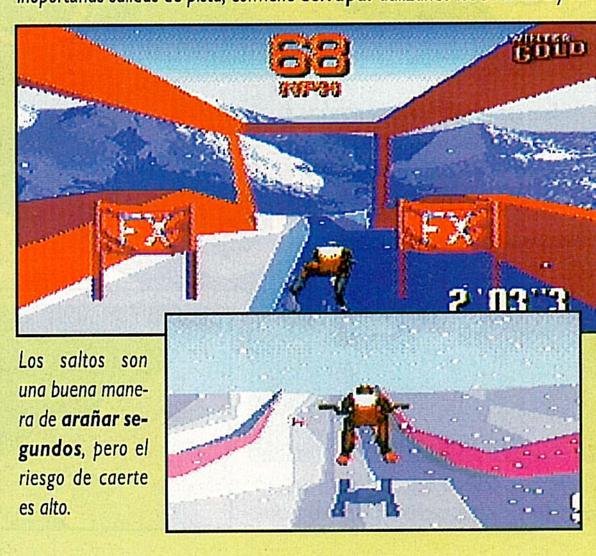




Hacer una buena salida es fundamental. Apenas tenéis tres segundos para coger velocidad y que no se os escape el mejor tiempo.



*A veces, velocidad y curvas no se llevan demasiado bien. Por eso, para evitar inoportunas salidas de pista, conviene **derrapar** utilizando los botones L y R.*



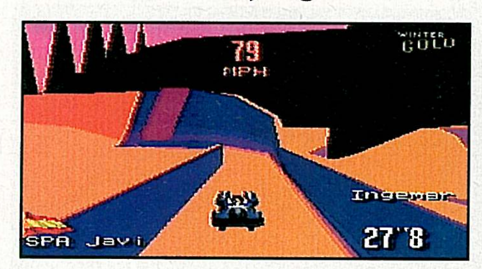
*Los saltos son una buena manera de **arañar segundos**, pero el riesgo de caerte es alto.*

La maestría con la que el chip FX maneja los polígonos se traduce en los mejores gráficos que se hayan visto en un juego de deportes de invierno.



Descenso
Esquí de vértigo

El descenso y los saltos de trampolín sobresalen sobre el resto de pruebas. Ambos retos se reparten el interés del juego.

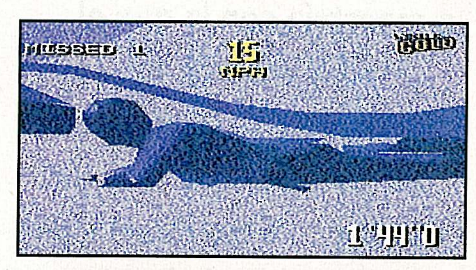


puntos que dan que pensar: el bobsled y el luge gustan por separado, pero se revelan demasiado parecidos al compararlos, mientras que los **combos y movimientos de los saltos acrobáticos** y el snowboard no terminan de engancharnos.

Las opciones dan a elegir entre tres circuitos con diferente nivel de dificultad, **Albertville, Lillehammer y Salt Lake City**, aunque puede haber un **cuarto recorrido oculto** esperando a que os paséis los tres primeros en la modalidad de circuito (algo casi heróico).

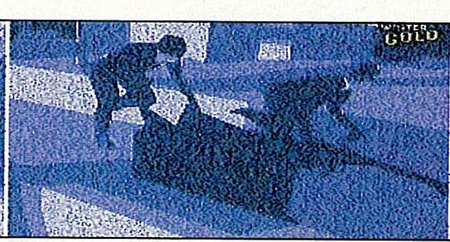
Del resto de modos de juego, el más atractivo es el de **competición**, que permite que hasta **ocho jugadores** disputen una olimpiada particular con los inevitables piques entre ellos. Además, aprovechando la opción para configurar los participantes, cada jugador puede elegir el nombre, la nacionalidad y el aspecto del suyo.

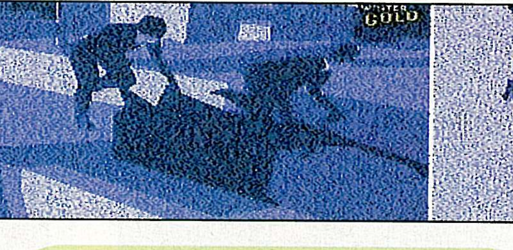
Así que ya sabéis: después de anunciarse tanto tiempo, Winter Gold por fin se deja jugar. Nintendo se encarga de poner los esquís y la nieve, el resto depende de vosotros.









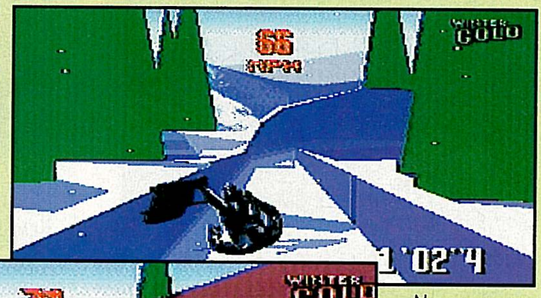


Winter Gold ofrece unas secuencias de animación realistas a tope. Salen en blanco y negro, pero todo se olvida cuando se recrean así movimientos de verdad.

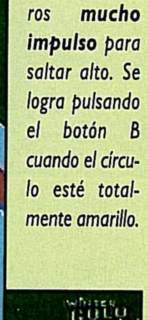


De nuevo, cuanto más acerquéis el ***punto amarillo*** *a los extremos de la barra más rápida será vuestra salida.*

Luge
Sólo en la bajada



El desarrollo de esta prueba es prácticamente igual que la del bobsled. La única diferencia estriba en que ahora vais solos y el vehículo es más manejable.



No, no es que bajando por separado del trineo se vaya más rápido. Esto que veis sólo es el resultado de un ***exceso de velocidad.***

Salto Acrobático
¿Eres un posturitas?



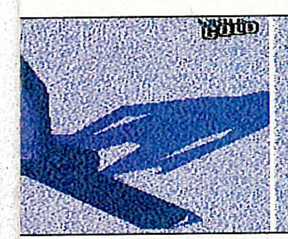
Tenéis que daros ***mucho impulso*** *para saltar alto. Se logra pulsando el botón B cuando el círculo esté totalmente amarillo.*

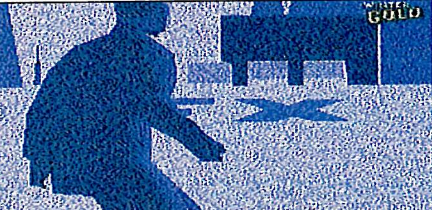
Esta sopa de letras son los nombres de los distintos movimientos que realizáis en el aire. Se consiguen igual que los golpes en un juego de lucha.



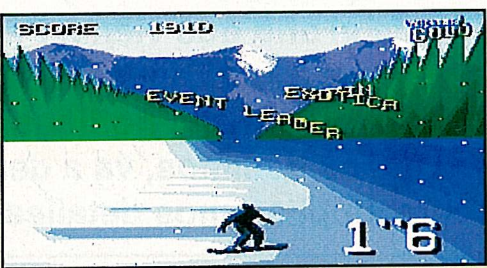


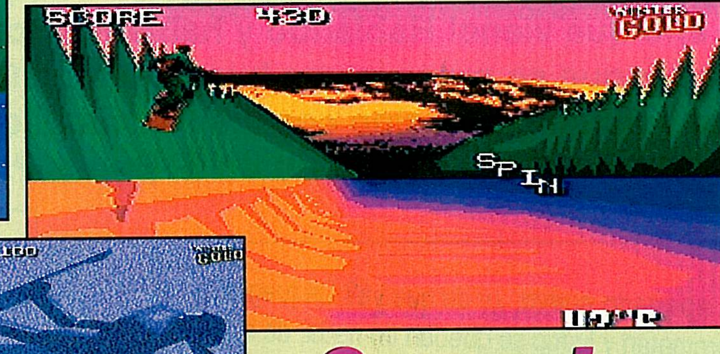
Al concluir la prueba, llega la hora de que los jueces den su veredicto sobre vuestra actuación.



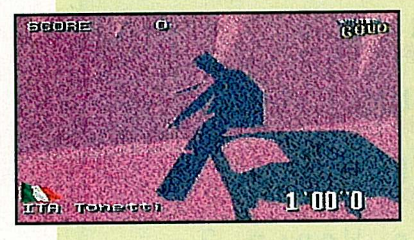



*Aunque todos los movimientos dan puntos, lo suyo es encadenarlos haciendo **combos** para subir la nota.*

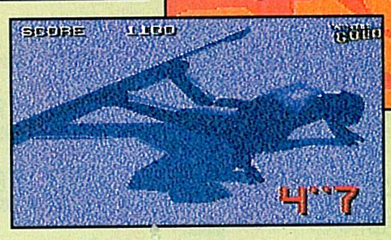




*El escenario donde se desarrolla el snowboard es un **canal de hielo**. Tenéis que ir de lado a lado para impulsaros con fuerza.*



*En esta prueba tenéis **un minuto** para hacer todas las virguerías posibles... sin caeros al suelo.*

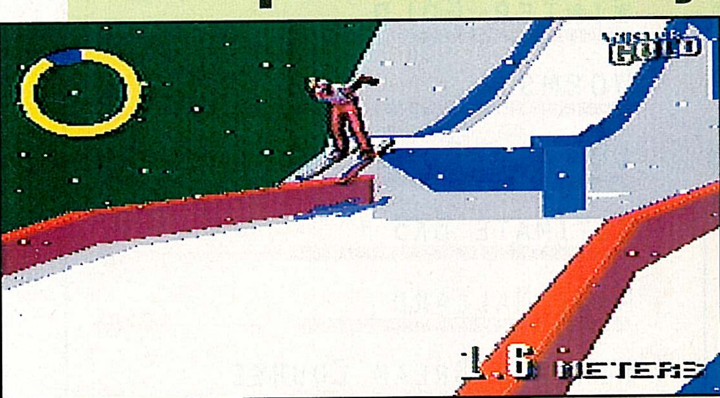


Snowboard

Surf *sobre* hielo

Salto de Trampolín

¡Allá voooooy!



*La **potencia del salto** se consigue afinando bien los reflejos. Tenéis que presionar el botón B cuando el círculo que aparece en pantalla se ponga totalmente amarillo.*

*Esta vez, para que el **salto** tenga **estabilidad** tenéis que detener el punto amarillo en el centro del semicírculo.*







Unas pocas correcciones durante el vuelo, un buen movimiento de aterrizaje y habréis llegado sanos y salvos.

NINTENDO/Funcom

16 Megas - Continuaciones: --
1 Vida - Niv. de Dificultad: 0

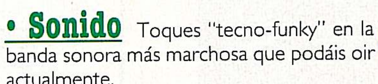
• Tipo de Juego: Cuidado con los catarros, gripes y demás porque el realismo preside este simulador de deportes de invierno.

• Desarrollo: Hay seis pruebas y tres circuitos diferentes. Los modos os dejan entrenar y competir contra la CPU o contra otros jugadores.

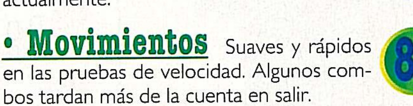
• Tecnología: Gráficos poligonales producto del empleo del chip FX2. Atención también a la marcha de la banda sonora y a las excelencias de la intro.

• Duración: Para igualar las marcas de la CPU hace falta mucho entrenamiento. Las partidas contra amiguetes pueden durar años.

• Gráficos Los Polígonos, increíblemente manejados, marcan la diferencia. Si hubiera más colorido serían perfectos.



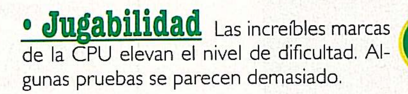
• Sonido Toques "tecno-funky" en la banda sonora más marchosa que podáis oír actualmente.



• Movimientos Suaves y rápidos en las pruebas de velocidad. Algunos combos tardan más de la cuenta en salir.



• Jugabilidad Las increíbles marcas de la CPU elevan el nivel de dificultad. Algunas pruebas se parecen demasiado.



• Entretenimiento Las pruebas presentan un interés desigual. Lo mejor, competir contra siete amigos.



• Opinión Por **Javier Abad**

Por lo visto en Winter Gold, el uso del **FX2** tiene **pros y contras**. Indudablemente, el trabajo en gráficos y animaciones es magistral. El descenso, por ejemplo, es una muestra soberbia de cómo manejar polígonos con total soltura. Luego vienen las rebajas de memoria, y tenemos que plantarnos ante pruebas demasiado parecidas o poco interesantes. Hubiésemos preferido competir en slalom a tener que poner tanta postura en snowboard y saltos acrobáticos.

• Recomendación

Para esquiadores compulsivos y buscadores de nuevas tecnologías.



•Alternativas

Dos olímpicos: **Winter Olympics** en invierno y **Olympic Summer Games** en verano.

EL PULSO

Sorpresa, Sorpresa. Se esperan grandes cambios en la lista de Super Nintendo

Como lo leéis. Pero no va a ser radical, de la noche a la mañana, sino pausado. Es decir, que la lista actual permanecerá más o menos así (entrarán DKC3 y Prince of Persia 2 y esas cosillas que tenemos guardadas) hasta el año que viene. Pero, ¡ay amigo el año que viene! Hablando y hablando con algunas distribuidoras, hemos podido saber que se prepara una buena para el 97. Una buena que no tiene nada que ver con Nintendo64, sino con los 16 bits. Y que, ya os decimos, va a deparar algunos cambios trascendentales en El Pulso. Pronto ampliaremos detalles.

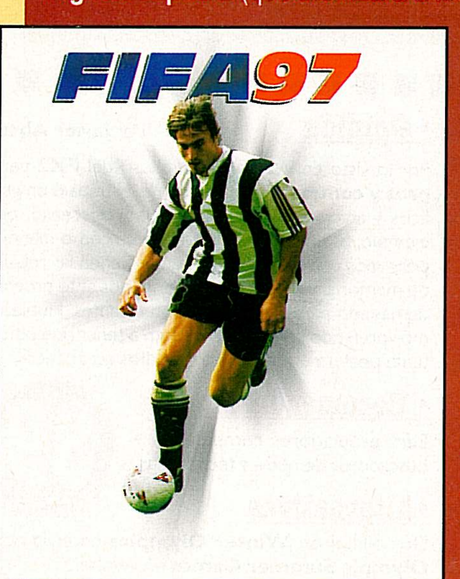
Duda razonable

Vaya, **apartado nuevo**, ¿y de qué va? De juegos que prometen y luego se quedan en nada, de súper éxitos que nunca llegan a salir (¿o sí?), en fin, de misterios que corroen al ser humano. Y empezamos con protagonista de excepción: **Dragonball**, capítulo **Hyperdimensions**. El título de Bandai lleva anunciando su salida casi desde el principio de los tiempos, pero ¡qué casualidad!, siempre hay algún problema que obliga a retrasarlo. Ahora nos han asegurado que llegará en navidades, por eso es nuestra duda razonable.



La promesa

Este mes **nuestra Super Nintendo promete**. Los 16 bits van a volver a estar de moda en Navidad gracias a la llegada de bombazos de la talla de **DKC3** (menudo dossier nos hemos marcado), **Street Fighter Alpha 2** (que aterrizará a finales del mes de diciembre de la mano de Nintendo) y **FIFA 97** (EA ha echado el resto en este juego de fútbol: Ginola en la carátula). Así que si no quieres estar fuera del movidón que se va a armar, ya sabes lo que tienes que hacer...



Super Nintendo

Pos.	Juego	Compañía • Género	Mes anterior
1	Tetris Attack	Nintendo • Puzzle	4
2	Olympic Summer Games	THQ • Deportes	1
3	Secret Of Evermore	Nintendo • RPG	2
4	Super Mario World 2	Nintendo • Plataformas	3
5	Breath of Fire II	Capcom • RPG	=
6	Toy Story	Nintendo • Arcade	=
7	Winter Gold	Nintendo • Deportes	N
8	Worms	Ocean • Inteligencia	7
9	Donkey Kong Country 2	Nintendo • Plataformas	8
10	Ultimate MK3	Williams/Acclaim • Lucha	N
11	Maui Mallard	Disney • Plataformas	10
12	Kirby's Dream Course	Nintendo • Golf	11
13	Killer Instinct	Nintendo • Lucha	9
14	Tintín en el Tíbet	Infogrames • Aventura	=
15	Spirou	Infogrames • Plataformas	12
16	Megaman X^3	Capcom • Plataformas	13
17	Doom	Ocean • Arcade	16
18	I.S.Soccer de luxe	Konami • Fútbol	17
19	PGA Tour Golf´96	THQ • Golf	18
20	Mohawk & Headphone Jack	THQ • Plataformas	19

La Entrada + Fuerte

Dos irrupciones en la línea más tradicional de éxito, y una que pega por original y tecnológica. Las primeras son **Urban Strike,** en Game Boy, que se ha ido al quinto puesto, y **UMK3**, en Super, que entra en el 10. La otra entrada es **Winter Gold**, un FX de Nintendo que sabe convencer porque juega con cosas que ni te imaginas. Al puesto 7 y

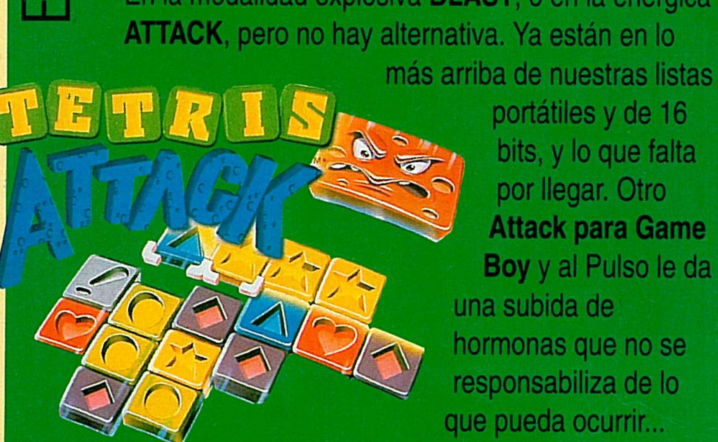


Game Boy

1	Tetris Blast	Nintendo • Puzzle	2
2	Olympic Summer Games	THQ • Deportes	1
3	Kirby's Blockball	Nintendo • Arcade	=
4	Spirou	Infogrames • Plataformas	5
5	Urban Strike	THQ • Estrategia	N
6	Donkey Kong Land	Nintendo • Plataformas	=
7	Toshinden	Takara • Lucha	=
8	Tintín en el Tíbet	Infogrames • Plataformas	=
9	Track & Field	Konami • Deportes	4
10	DragonHeart	Acclaim • Aventura	=

El Rey Del Número 1

Lo veníamos barruntando. El género se ha puesto de moda, los cartuchos son súper adictivos, el nombrecito se las trae y además no nos han dado ni tiempo a reaccionar. El rey es **Tetris**, de nuevo. En la modalidad explosiva **BLAST**, o en la enérgica **ATTACK**, pero no hay alternativa. Ya están en lo más arriba de nuestras listas portátiles y de 16 bits, y lo que falta por llegar. Otro **Attack para Game Boy** y al Pulso le da una subida de hormonas que no se responsabiliza de lo que pueda ocurrir...

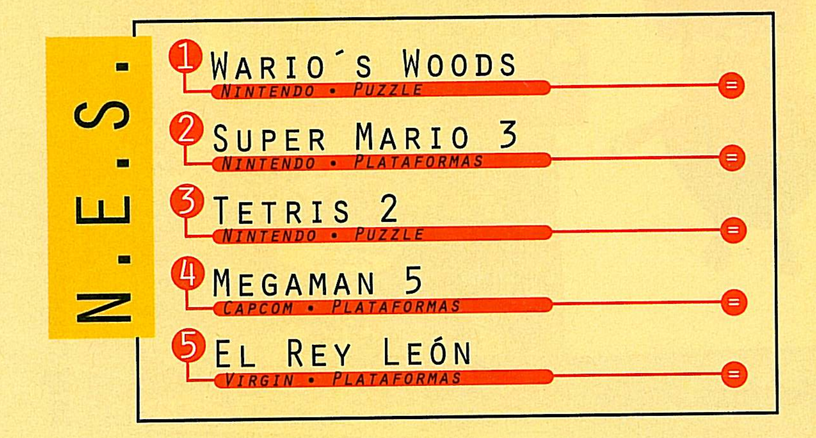


El + Buscado

Locos vais a andar buscándolos estas navidades. Y se van a agotar, vaya que si se agotan. Como no andéis rápidos, os vais a quedar con las ganas. Y es que lo más buscado de este mes no es un juego, son muchos... y tienen premio. ¿Como que aún no os habéis enterado de lo **de los Marios**? Pues nada chicos, vistazo a la **página 16** de la revista y a tomar nota. Algo de todas formas vamos a decir: si compráis 4 juegos de Super de los de **Nintendo España**, os lleváis un Game Boy Pocket por el morro. Y hay muchos más regalos en juego. Eh, pero date prisa, que aquel chaval se ha llevado el último cartucho.



N.E.S.



1	Wario´s Woods	Nintendo • Puzzle	=
2	Super Mario 3	Nintendo • Plataformas	=
3	Tetris 2	Nintendo • Puzzle	=
4	Megaman 5	Capcom • Plataformas	=
5	El Rey León	Virgin • Plataformas	=

El Mediocre

En vista de que no tenemos un presente mediocre, hemos decidido mirar un poco más adelante para comprobar si nos espera un futuro ídem. A ver, a ver... sí, ya sabemos que es un poco pronto para certificarlo, pero algunas cosas de las que se preparan nos tienen realmente preocupados. Sin ir más lejos, el propio **Pocahontas de Game Boy**. El primer vistazo que le hemos echado a la criaturita de THQ-Disney nos ha puesto nerviosos. Ya sabéis que estos chicos son capaces de lo mejor y también de lo peor, y esto nos huele raro. Después de la experiencia de un Pinocho algo "breve", uno ya no sabe qué esperar de la capacidad portátil del cóctel anglo-americano.

ZONA ZERO

El mejor es...





Carlos Caballero Barrero (Madrid)

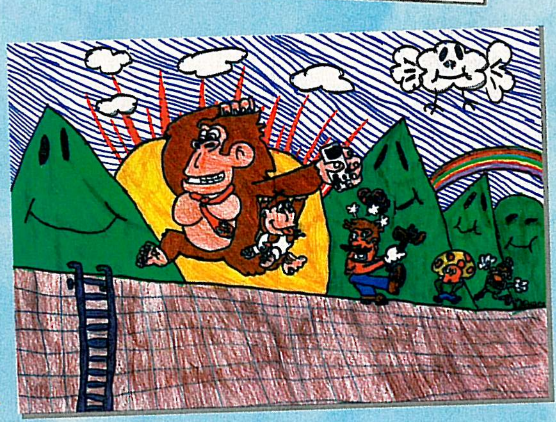
Enhorabuena chaval. Tienes el placer de estrenar regalo. Pronto te llegará a casa este pack de cintas de Dragon Ball, editadas por Manga Films. Y habrá más para los mejores.

Montse Sánchez Rodríguez (Barcelona)

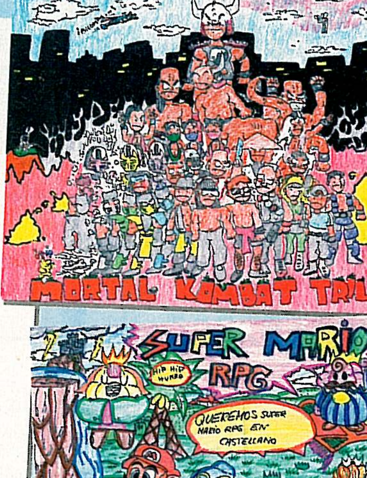


José Carlos Guardado Méndez (Badajoz)

Ramón Marín López (Murcia)



Alvaro Carretero Hernández (Tarragona)



Javier Hidalgo Nieto (Madrid)



Adán Ferreres Forés (Castellón)

Alejandro Ruiz Pérez (Valencia)

La cartera de moda

Parece que la bolsa que regalamos a nuestros artistas está teniendo buena aceptación. Nos alegra. Ya sabéis que siempre pretendemos regalaros lo mejor. Así nos pasa, que luego no tenemos sitio para tanto dibujo. Pero no hay problema, alquilaremos otra redacción si es necesarios. Vosotros seguid haciendo estas cosas, ¿ok?

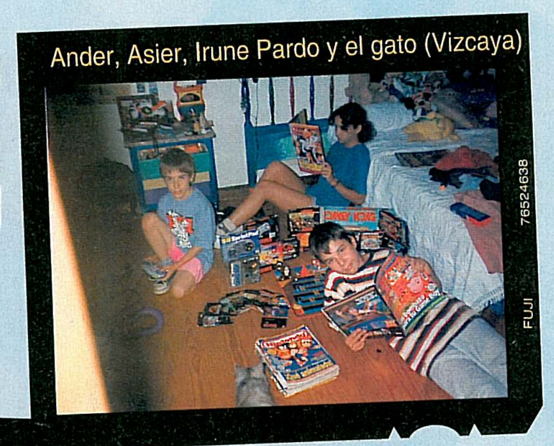
Escribid a:

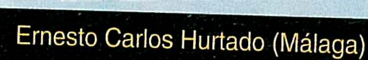
HOBBY PRESS, S.A. **"NINTENDO ACCIÓN"**
C/ Ciruelos nº 4. 28700 S.S. de los Reyes. MADRID.
En una esquina ponéis **ZONA ZERO**.

Especial vuestras fotos

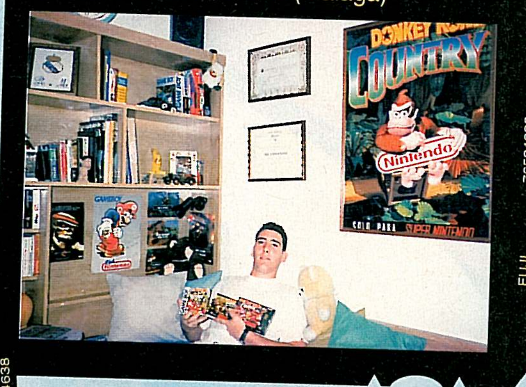
Pedro Sevilla Martínez (Albacete)

Ander, Asier, Irune Pardo y el gato (Vizcaya)

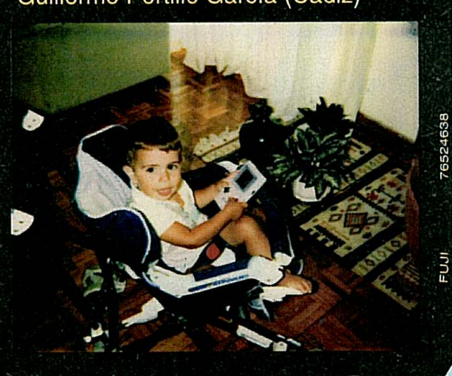




Ernesto Carlos Hurtado (Málaga)



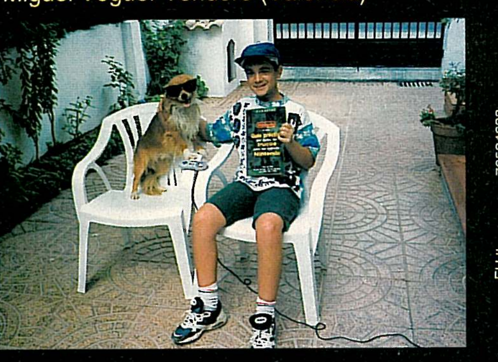
Guillermo Portillo García (Cádiz)



Alejandro Blanquer Molina (Alicante)



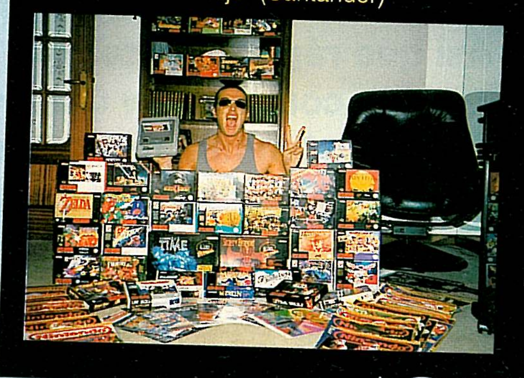
Miguel Veguer Tendero (Valencia)



David Sancho Pino (Madrid)



Roberto Liaño -hijo- (Santander)



Daniel Barrera Iglesias (Asturias)



Roberto Liaño -padre- (Santander)



Parece que últimamente os decantáis más por las imágenes que por los textos. ¡Menuda avalancha de fotos que nos ha llegado! Vamos, que no hemos tenido más remedio que sustituir las cartas por todas estas instantáneas. Pero merece la pena, porque os lleváis una calculadora.

Una calculadora para cada uno

Seguid enviando vuestras fotos y cartas a:
HOBBY PRESS,S.A. "NINTENDO ACCIÓN"
C/ Ciruelos nº 4. 28700 S.S. de los Reyes. MADRID.
En una esquina ponéis: **ZONA ZERO. LA FOTO**

primer contacto



RARE nos cuenta todo sobre DKC3

La noticia os dejó patidifusos: Sí, Donkey vuelve. Pero enseguida hizo surgir los primeros interrogantes: ¿cómo será?, ¿qué diferencias habrá con respecto a las otras dos entregas?, ¿con qué novedades nos encontraremos? Nadie mejor que sus propios creadores, RARE, para aclarar todo esto. Así que rápidamente nos pusimos en contacto con Andrew Collard, productor del juego, quien nos contó todo lo que vais a leer a continuación.



Kiddy, la nueva protagonista

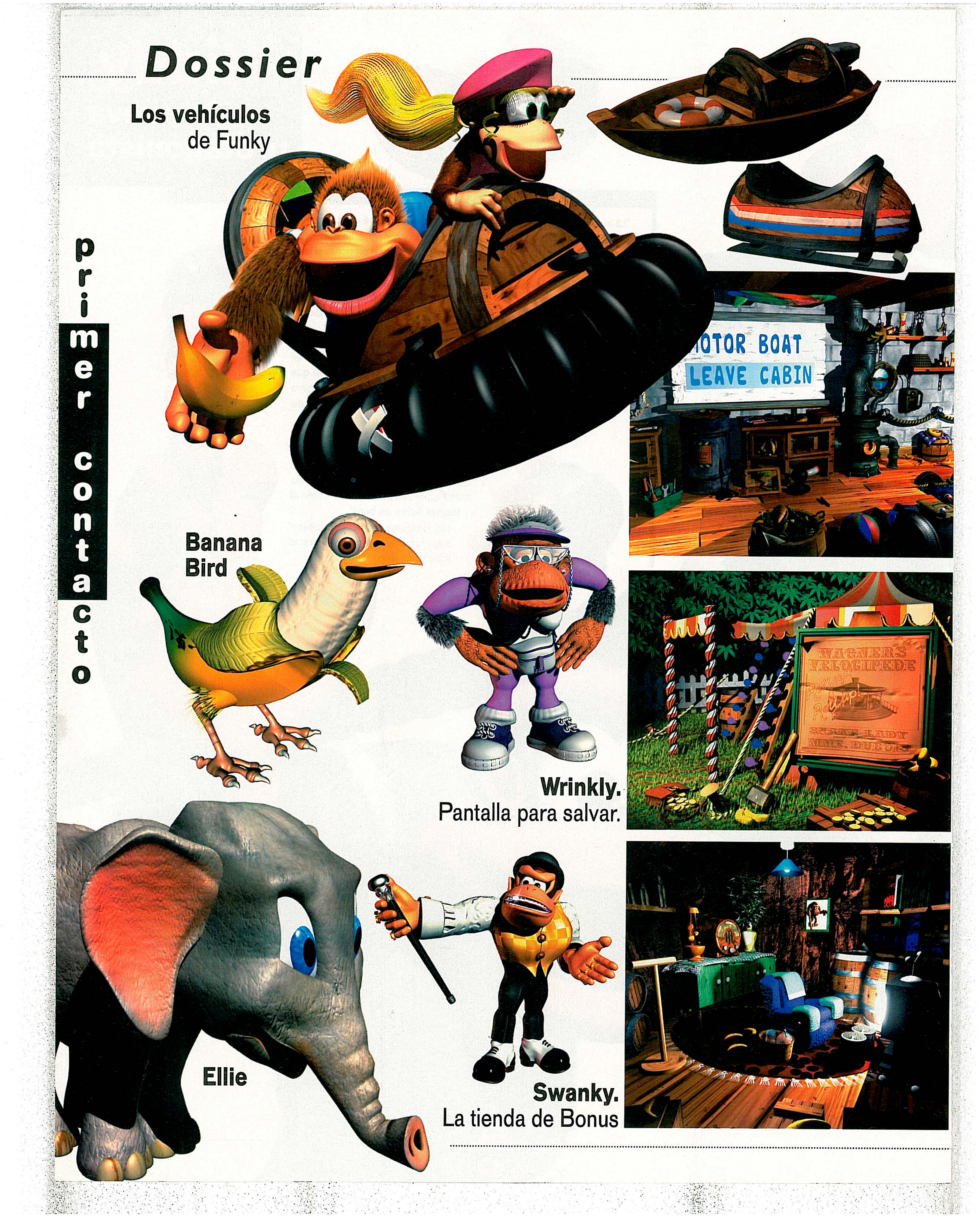
"La nueva compañera de Dixie en esta aventura es una **bebé descarada**. Se llama Kiddy, es más ágil que los otros monos y muy poderosa. La chimpancé tiene una habilidad especial: **puede nadar sobre el río** si presionas el salto cuando ruede por la orilla.

Los **movimientos en equipo** también se han mejorado en comparación a anteriores entregas, de forma que el resultado (del movimiento) cambia dependiendo del personaje que sea lanzado.

Si **Kiddy lanza a Dixie** hacia arriba, podrá coger items que estén muy altos (como en DKC2). Sin embargo, **si es Dixie la que lanza a Kiddy**, ésta no subirá tanto, pero puede caer sobre una parte frágil del suelo y atravesarlo con su peso.

Finalmente, si **Dixie** coge a su compañera y la **arroja contra un muro**, Kiddy rebotará y rodará durante un corto espacio de tiempo. Si en ese momento saltáis sobre ella, podréis **rodar como si fuerais sobre un barril**.

Los jugadores tendrán que dominar estas habilidades si quieren lograr el máximo del juego: **103%**".



Los vehículos de Funky

Banana Bird

Wrinkly. Pantalla para salvar.

Ellie

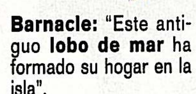
Swanky. La tienda de Bonus

Los personajes buenos

"Esta vez, además de ser ayudados por el clan Kong y otros animales, podréis solicitar los servicios de los **hermanos osos**, que viven en cabañas repartidas por todo el mundo y en los sub-mapas. Hay **trece**, y cada uno te **ofrece una cosa** totalmente diferente.

A medida que los protagonistas **avancen**, encontrarán a los **pájaros-banana**. Estas aves míticas, una vez rescatadas, **volarán a la cueva** en la que se salva la partida, donde **Wrinkly** las cuida. Si las encuentras a todas, tendrás un **premio especial al final del juego**. **Funky Kong** reaparece con varios vehículos. Cuanto más avances, mejor será la máquina que te ofrezca. **Swanky** también vuelve con su show y dos nuevos tipos de juegos de bonus."

Bellamy: "Este oso botánico **ama las flores** y la fauna y conoce todos sus secretos."



Barnacle: "Este antiguo **lobo de mar** ha formado su hogar en la isla".



Boomer: "Conoce el **secreto del Lost World**, ¡pero tienes que encontrarle primero!"



Bazaar: "El **tendero** de la isla tiene muchos productos en venta a un precio..."





Brig. Bazooka: El brigadier Bazooka es un **soltado veterano** de la guerra de Kremea.



Baffle: Ama los "**códigos"** y se pasa días intentando descifrarlos.



Blue: "Su nombre lo dice todo. Es un oso muy infeliz, **¿le puedes ayudar?"**



Blizzard: "Intenta **escalar el K3**, pero desafortunadamente le nieva durante el camino".



Blunder: "Pretende ser sarcástico, pero revela **secretos** a los jugadores accidentalmente".





Benny y Bjorn: "Estos gemelos se encargan de la **estación de esquí**".

La familia de los osos

Barter: "Presta y cambia **items, pero** sólo si los necesita".

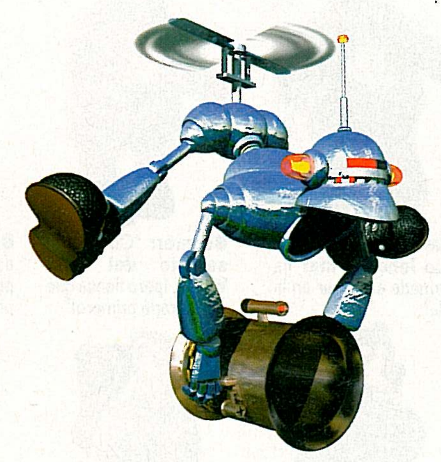


Brash: "Es **grande** y es **malo**. ¡Ojo, Kongs!"

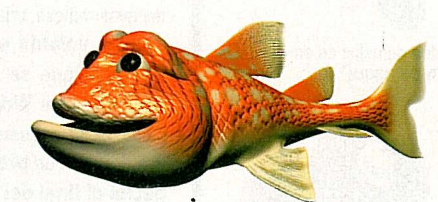
primer contacto


Klasp: "Un tipo que se mueve espasmódicamente a lo largo de cuerdas. Te **golpea si le tocas**".

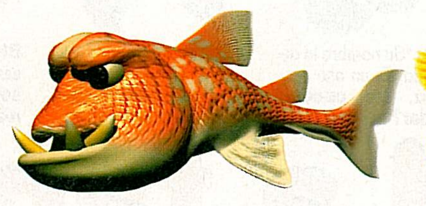

Koin: "Esta vez tienes que **derrotar a este ser para conseguir la moneda DK**. Él usa la moneda como escudo y sólo se le puede golpear con un barril que verás cerca".

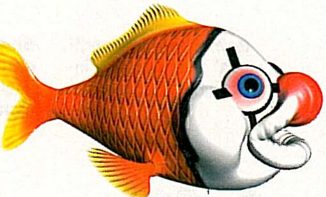

Karbine: "Un robot volador que **guarda uno de los niveles** de las máquinas. Sus **disparos hirvientes** son mortales".


Lurchin: "Un **erizo de mar** que se mueve de arriba a abajo encogiendo y estirando su cuerpo".


Bazza: "Esta barracuda (es un pez) se **mueve** como una flecha entre agujeros **en el coral**".


Bounty Bass: "Este pez redondo **esconde un ítem** (bananas, letras, monedas, etc.) en su boca. Tienes que matarlo para obtener el premio".


Nibbla: "Un pez hambriento. Aliméntale y no te hará daño. Pero si está hambriento, te **morderá**".


Koco: "Este pez payaso se mueve a la deriva".



Minkey: "Un mono descarado que vive en los árboles y **lanza** su cargamento de **nueces** hacia los jugadores".


Kuff n'Klout-Twins: "Son idénticos y lo hacen todo en pareja. Si saltas sobre uno, les duele a los dos. Asimismo, si te cargas a uno con un barril, el otro se vuelve loco".







Los personajes malos

Los **Kremlings** presentarán un ejército integrado por **veteranos y debutantes**. Entres estos últimos nos encontraremos con Krem-robots, muchos personajes submarinos y pájaros que podrás utilizar como plataforma si saltas sobre ellos.
Conocerás también a un **nuevo jefe,** de nombre **KAOS**, que ocupará el lugar dejado por King K.Rool.

Los Escenarios (y la tecnología)

• ¿Cuándo empezasteis a desarrollar DKC3? ¿Cuánto tiempo habéis tardado en completarlo?
Empezamos a desarrollarlo a finales de noviembre de 1995, y estimamos su finalización para mediados de octubre.
• ¿Qué mejoras a nivel tecnológico incorpora con respecto a las dos entregas anteriores?
Hemos usado técnicas de compresión mejoradas, que nos han permitido introducir gráficos incluso más detallados que en los juegos anteriores.
• ¿Con qué ordenadores habéis trabajado? ¿Cómo ha evolucionado la técnica ACM? ¿Qué nuevas herramientas habéis utilizado para diseñar DKC3?
Trabajamos con Pentium PC, estaciones de trabajo Silicon Graphics Indigo 2, Alias Wavefront versión 7.1, y un nuevo editor de animaciones hecho a la medida.
Como veréis cuando juguéis, los gráficos son todavía mejores. Hay más detalles concentrados en los fondos y en las animaciones de los sprites para crear un ambiente más detallado. Esto implica hacer y rehacer algunos gráficos muchas veces hasta conseguir el resultado ideal.
• ¿Qué número de frames por segundo (imágenes por segundo) alcanzan las animaciones?
Los protagonistas y los enemigos se mueven a una media que varía entre 30-60 frames (imágenes) por segundo.
• ¿Cuánta gente ha intervenido en el proyecto?
Un equipo de catorce personas se dedicó completamente al proyecto. Estaba compuesto por dos diseñadores, cuatro programadores, siete artistas y un músico.
• ¿Habéis desarrollado el juego enteramente en Inglaterra, o también Nintendo América ha trabajado con él en Washington?
El juego ha sido hecho en un 100% en el Reino Unido.
• ¿Cual ha sido la máxima dificultad que habéis encontrado durante el desarrollo de DKC3?
Sin duda, el tiempo fue nuestro peor enemigo. Sólo un esfuerzo de elefante por parte del equipo hizo que el juego estuviese terminado a tiempo.
• ¿Han necesitado algún tipo de eprom o sistema especial para implementar más memoria en el cartucho?
Hemos conseguido mejorar cada aspecto del juego sin tener que recurrir a cualquier chip nuevo que probablemente hubiera aumentado el precio del cartucho. Una técnica de compresión completamente nueva nos ayudó a introducir aún más gráficos en el juego.
• ¿Habrá alguna fase en 3D?
Sí, hay múltiples ocasiones en las que incorporamos situaciones de naturaleza 3D. Para que os hagáis una idea, las tres dimensiones darán vida a los jefes finales, al mundo que el jugador puede explorar en los vehículos de Funky, al bonus game con Swanky y a los niveles de las máquinas.

Información extra: También hay unos trucos a los que los jugadores acceden desde la pantalla de selección. Algunos alterarán la jugabilidad significativamente.



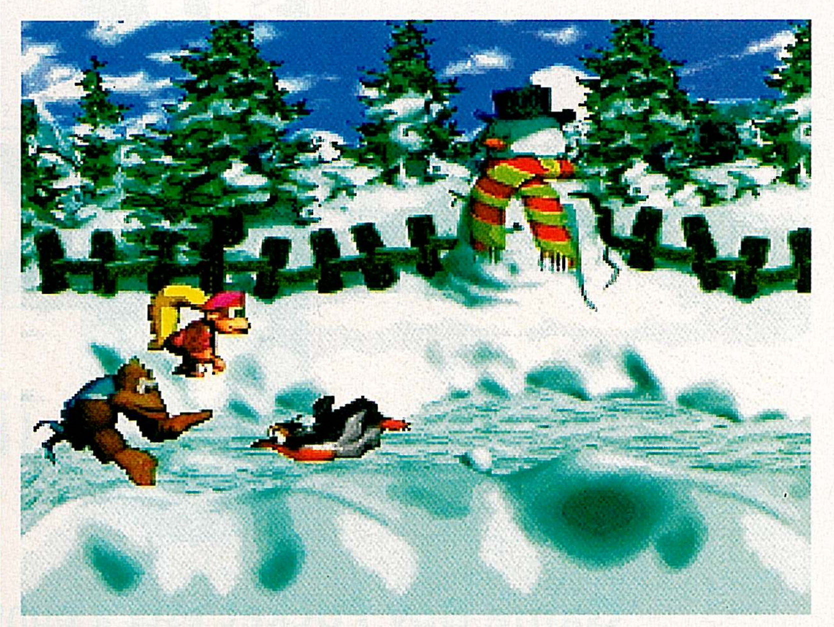
"Habrá cuarenta niveles (también se rumorea que tendremos que descubrir trece cuevas secretas para conseguir una recompensa muy especial al final del juego)".

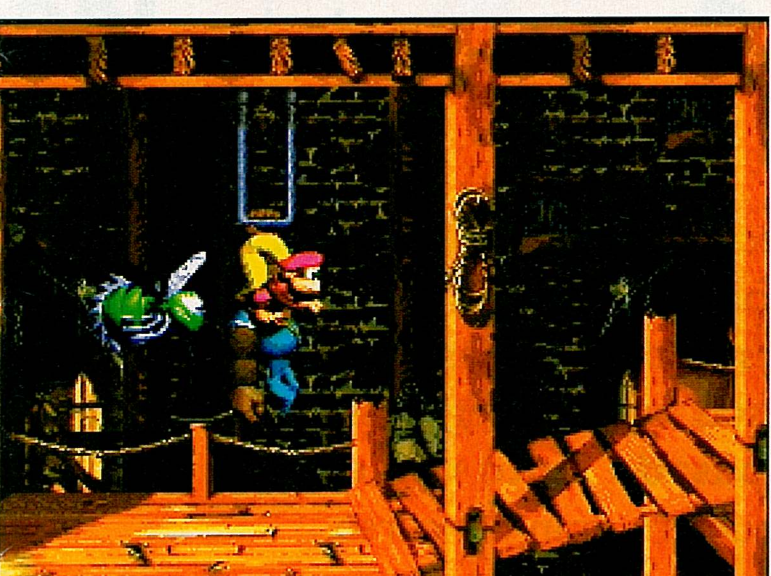

MOTOR BOAT
LEAVE CABIN
Yo, Dixie, what's happening?
I've set up my smokin' new
boat shop on this island.
But that's not all...




primer contacto



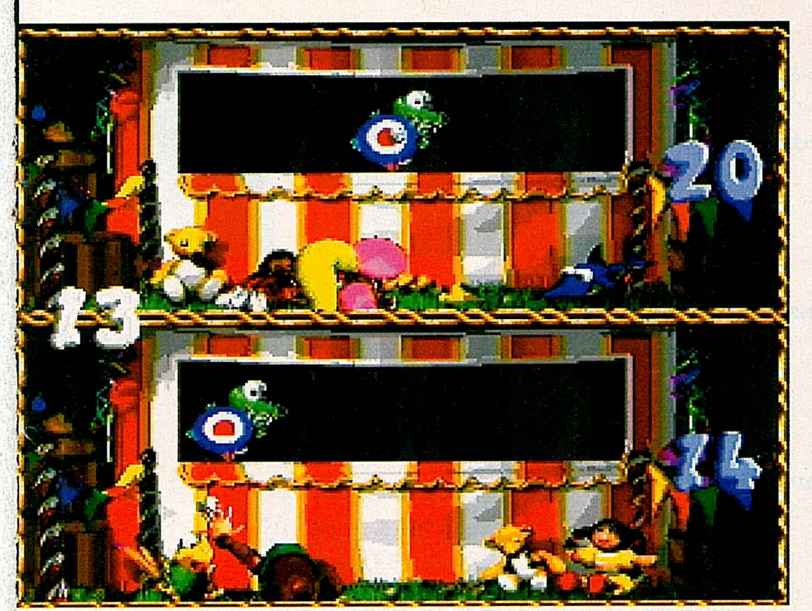








El Juego



"Hay más variedad en DKC3. Ahora, los jugadores no sólo tendrán que enfrentarse a una multitud de nuevos enemigos, liderados por el siniestro KAOS, sino que también se encontrarán con una nueva colección de habitantes a medida que exploran el "Kremisferio norte" de Donkey Kong Country.

El argumento gira esta vez sobre Dixie Kong, que se levanta una mañana y descubre que Donkey y Diddy se han ido a explorar. Después de esperar unos dias a que regresen, decide salir en su busca. Durante el trayecto, Dixie explorará un nuevo mundo que estará estructurado de una forma muy peculiar: cuanto más lejos llegue, más áreas podrá explorar, lo que acaba llevándole hasta el misterioso castillo de KAOS. Para ello usará las **barcas que alquila Funky** (si el jugador encuentra un item especial para Funky, éste le recompensará con un vehiculo aún mejor). También podremos **salvar el juego en cualquier punto,** visitando una de las cuevas de Wrinkly, que están distribuidas por todo el juego y son de fácil acceso.

Por tanto, las principales mejoras en DKC3 incluyen un **sistema para salvar más fácilmente**, **enemigos más inteligentes, jefes de fase más malos**, recompensas mucho mayores por hacerlo bien durante la partida, **interacción completa** con todos los mapas, y un **nuevo jefe más grande, KAOS**".



concurso **GAME BOY POCKET**

¡¡**Gana** una de las **100**

Game Boy Pocket está a punto de aterrizar en España, y tú puedes ser uno de los primeros en tenerla en tus manos. ¿Lograste adivinar las respuestas del mes pasado? Pues ahora te retamos con estas nuevas preguntas. Envíanos el **cupón del mes pasado junto con el de este mes** y participa en nuestro gran concurso.



1. Sólo una de estas 3 Game Boy Pocket es la verdadera, ¿sabrías cuál?



a



b



c



2. ¿Sabes cúantas personas en el mundo tienen una Game Boy?

a. 1 millón.
b. 15 millones.
c. 48 millones.



4.¿Cuánto tiempo seguido puedes jugar con la Game Boy Pocket sin que se te agoten las pilas?

a. 15 minutos, porque las pilas son muy pequeñas.
b. 2 horas, una con cada pila.
c. 10 horas.

4

3. ¿Y dónde se lanza en primer lugar la Game Boy Pocket?

a. En Japón.
b. En Estados Unidos.
c. En las Islas Canarias.



5. ¿Sabes por qué se llama Game Boy "Pocket"?

a. Por su inventor, Teranishi Pocket.
b. Porque cabe en un bolsillo y pocket es bolsillo en inglés.
c. Son las siglas del equipo de desarrollo: Programming Original Condensed Knocking Entertainment Team.





Nintendo España S.A.

Cupón Participación NOVIEMBRE

Nombre ....

Apellidos ....

Dirección ....

Localidad ....

Ciudad .... C.P. .... Tel ....

LAS RESPUESTAS CORRECTAS SON: 1☐ 2☐ 3☐ 4☐ 5☐

concurso GAME BOY POCKET

Game Boy Pocket que sorteamos!!



Bases del Concurso Game Boy Pocket

1. - Podrán participar en el sorteo todos los lectores de la revista NINTENDO ACCIÓN que envíen los cupones de participación, que aparecerán en las revistas de octubre y noviembre, con las respuestas correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, S.A. ; Revista Nintendo Acción ; Apdo. de Correos 400. 28100 Alcobendas (Madrid). Indicando en el sobre: "CONCURSO GAME BOY POCKET".

2.- De entre todas las cartas recibidas con los dos cupones de participación, que contengan las respuestas correctas, se extraerán CIEN que serán ganadoras de una consola de videojuegos portátil Game Boy Pocket. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán participar en el sorteo las cartas recibidas con fecha de matasellos de 19 de octubre de 1996 al 28 de noviembre de 1996.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 2 de diciembre de 1996 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de enero de la revista Nintendo Acción.

5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: NINTENDO ESPAÑA y HOBBY PRESS, S.A.

Game Boy

Tintín en el Tíbet

Ponemos lo más peligroso del Tíbet al descubierto

Continuamos nuestra aventura en el Tíbet ofreciéndoos los mapas completos, consejos y estrategias de cuatro nuevas fases. Pero ojo, que no hablamos de unas fases cualquiera, sino seguramente de los niveles más difíciles del juego.

David García

Fase 6: La montaña

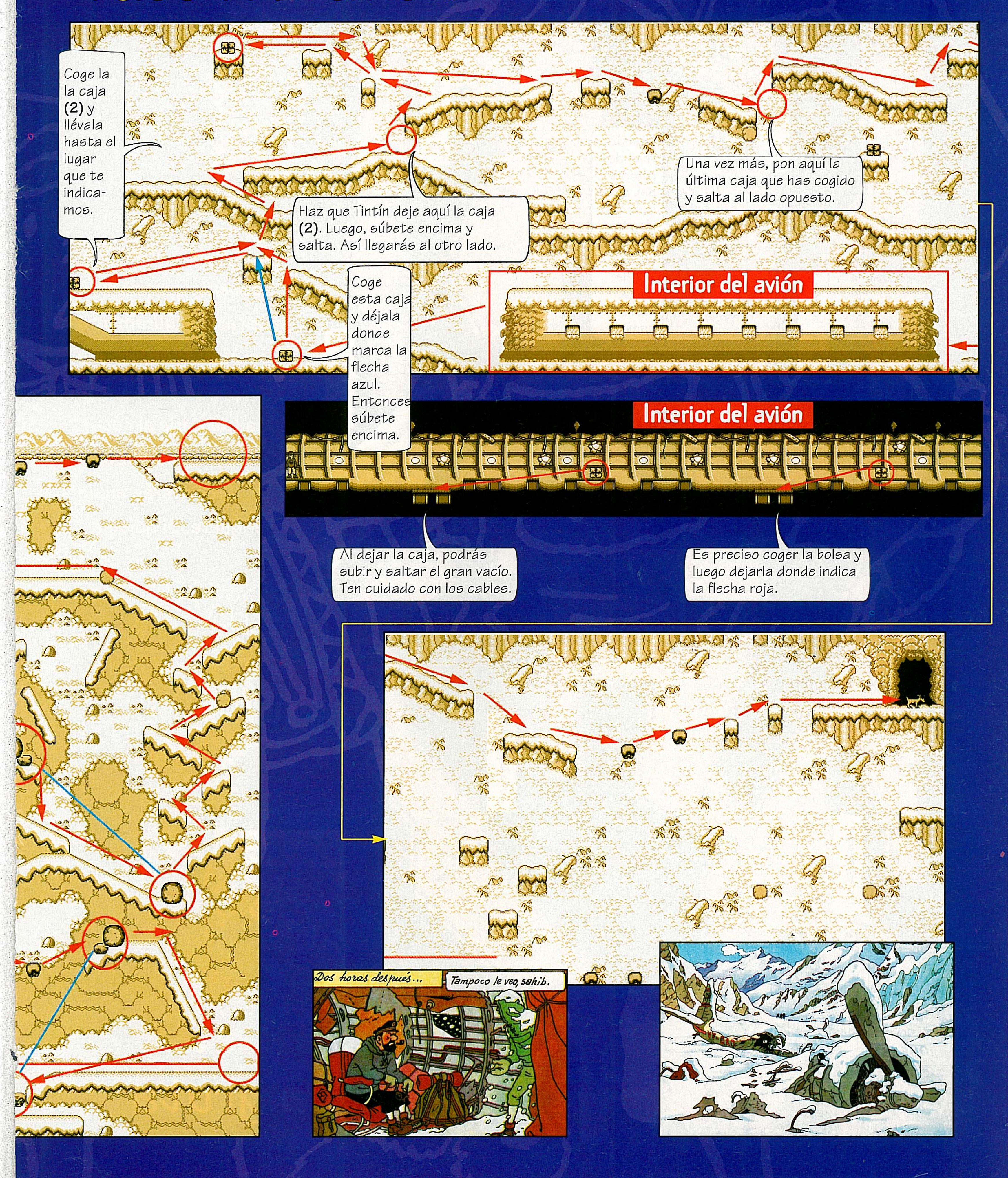
Vámonos inmediatamente; puede caer más nieve.
¡Ectoplasma...!

Cuidado en esta zona. Las rocas caen y Tintín camina muy despacio porque la pendiente está muy inclinada.

Cada vez que veas dos rocas como éstas, tendrás que quitar la pequeña para desbloquear la grande. Ésta rodará y recorrerá el camino que marcan las flechas azules.

Salta justo en este punto. No esperes a llegar al final o no alcanzarás nunca el otro lado.

Fase 7: El avión





Fase 8: La gruta

En condiciones normales, superar este nivel te costaría seguramente varios días de intentos y un profundo dolor de cabeza (de darle al coco). Gracias a nosotros, lo resolverás en un periquete. Si quieres...

Fase 9: La escalada



La fase de la escalada es probablemente la más difícil de todo el juego. Tintín debe atravesar las zonas de nieve utilizando la piqueta y eso requiere mucha habilidad. Además, el chaval no puede aguantar mucho agarrado a la pared, por lo que cada cierto tiempo tendrá que descansar en una de las rocas.

Mohawk & Headphone Jack

Super Nintendo

La locura llegó a su fin

Con estos mapas finaliza nuestra guía de Mohawk, pero no el juego. Las últimas fases, que por cierto repiten escenarios de los primeros niveles, os las dejamos a vosotros.

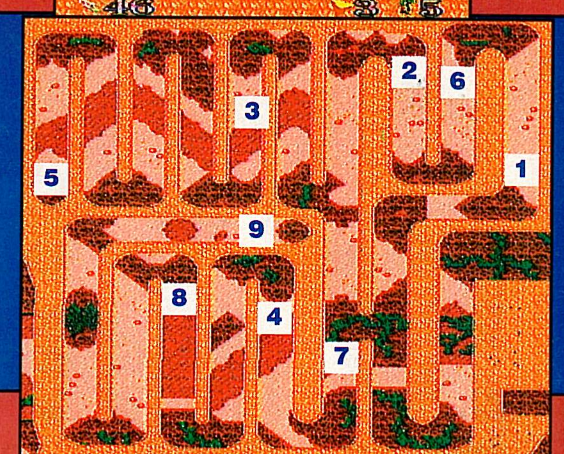
David García

Sumérgete en la arena

Para llegar hasta el punto que conduce a **F** (como tienes en el mapa) tienes que **pulsar la dirección hacia la que avances + abajo**. De esta manera lograrás que Mohawk encuentre el **pasadizo secreto** que le lleva hasta esta sección aparentemente inaccesible.

Girando los interruptores

En esta fase tendrás que girar los interruptores para **desbloquear las paredes de fuego** y así avanzar. Para facilitarte las cosas hemos preparado la zona en cuestión con unos números. La explicación es que el interruptor del punto 1 hace que desaparezca una pared de fuego y así accedas al interruptor marcado con el número 2. Al girar el 2 podrás llegar hasta el 3 y así sucesivamente.



FASE 5: ATASCADO EN LA GRUTA

Lo más destacado de esta fase son los **interruptores**. Si no los giras, no podrás continuar tu camino. El resto del laberinto no plantea grandes dificultades.



Por las tuberías

A diferencia de las fases anteriores en las que los puntos a los que conducían las tuberías estaban predeterminados y sin posibilidad de elección, ahora **serás tú quien decida por donde ir** al llegar a una encrucijada de este tipo. Simplemente tienes que **pulsar en el pad la dirección que creas más adecuada**. Mira el mapa para ver dónde conduce cada tubería.



Mapa 2

a A
Inicio
B
a D
A
a C
a E
A
C
A
a B
D
E
Final

ENEMIGO: El monstruo de dos cabezas

En esta ocasión vuestro enemigo final está provisto de dos cabezas, lo que supone doble dificultad. Lo que se repite desde los enemigos anteriores es su desagradable aspecto. La única oportunidad de victoria será **efectuar un ataque giratorio** en el momento en que sus dos cabezas estén a punto de alcanzarte.



Nuestra **última fase** se caracteriza por adentrarse en **decorados oscuros**, dignos de lo más profundo de un volcán (y del infierno), y por amenazarnos con **enormes reductos de lava volcánica**. Vamos, lo típico del lugar. Y ya sabes cómo hay que responder: con habilidad.

Interruptores, "again"

Al igual que en la fase anterior, las paredes de fuego te impedirán alcanzar la salida. Siguiendo la **técnica de la fase 5**, hemos marcado en el mapa unos números que tienen el mismo significado que antes (por lo que no volveremos a explicarlo). Fíjate con atención porque son vitales para salir con vida de este mundo volcánico.



FASE 6:



Vuela y vive

En la zona donde están las **tres enormes bolas** marcadas en el mapa, no es necesario que arriesgues tu vida de salto en salto. Simplemente tienes que coger el **icono** que corresponde al **vuelo** (que también viene marcado en el mapa) y dejarte de complicaciones.

Mapa 2

A
a B
Inicio
B
a A
Final

ENEMIGO: El "rapero surfero"

Se nos ocurren pocos consejos que darte, pero bueno, intenta **atacar mientras "surfea"**, y súbete a las **plataformas superiores** cuando se disponga a contraatacar. Allí se está seguro, aunque tarde o temprano tendrás que bajar para acabar con él.



TODAS LAS CLAVES

MUNDO 1
Clave 1: ————
Clave 2: **049038**

MUNDO 2
Clave 1: **095649**
Clave 2: **111592**

MUNDO 3
Clave 1: **037090**
Clave 2: **028113**

MUNDO 4
Clave 1: **689992**
Clave 2: **987009**

MUNDO 5
Clave 1: **685497**
Clave 2: **508917**

MUNDO 6
Clave 1: **219505**
Clave 2: **598705**

MUNDO 7
Clave: **695740**



NA 1. Guías: Super Mario World • Tortugas Ninja 2 (GB) • Legend of Zelda (NES) • Tiny Toon (GB)



NA 2. Guías: Street Fighter II • Bart vs. the World (NES) • Hook (GB) • Super Tennis • Mario NES Open • Super Mario World



NA 3. Guías: Bart's Nightmare • Star Wars (NES) • Battletoads (GB) • SF II • Maniac Mansion (NES) • Dragon's Lair (GB) • Super Mario World



NA 4. Guías: Battletoads (NES) • Super Adventure Island • Batman (GB) • Tom & Jerry (NES) • Megaman (GB)



NA 5. Guías: Super Star Wars • Dr. Franken (GB) • Batman, Return of the Joker (NES) • Super Parodius • Panic Restaurant (NES) • S. Mario Land II (GB)



NA 6. Guías: Prince of Persia (GB) • The Magical Quest • Megaman II (GB) • Legend of Zelda • T2 Coin Op (GB) • Hammerin' Harry (NES)



NA 7. Guías: Tortugas Ninja IV • Robocop 3 (NES) • Crash Dummies (GB) • Rockin' Kats (NES) • Another World • The Jetsons (GB) • Super Swiv



NA 8. Guías: Jacky Chan's (NES) • Another World • Joe & Mac (GB) • Pushover



NA 9. Guías: Tiny Toon Adventures • Robocop 3 • Hudson Hawk (GB) • Another World



NA 10. Guías: Super Probotector • Little Samson (NES) • Asterix (GB) • Final Fight



NA 11. Guías: The Flintstones (GB) • King Arthur's World • Rescue of Princess Blobette (GB) • Little Samson (NES)



NA 12. Guías: Super Mario All Stars • Alien 3



NA 13. Guías: Super Mario Kart • Alien 3 (GB) • Street Fighter II Turbo • Bubsy • Alien 3



NA 14. Guías: Jurassic Park • Aladdin • Bubsy • Zelda (GB) • Addams Family



NA 15. Guías: Dragon Ball Z • Starwing • Turtles in Time



NA 16. Guías: Ranma 1/2 • Legend of Zelda (GB) • Mortal Kombat



NA 17. Guías: Empire Strikes Back • Legend of Zelda (GB) • Tiny Toon 2 (GB) • NBA Jam • Ranma 1/2



NA 18. Guías: Equinox • Empire Strikes Back • Legend of Zelda (GB) • NBA Jam • Plok



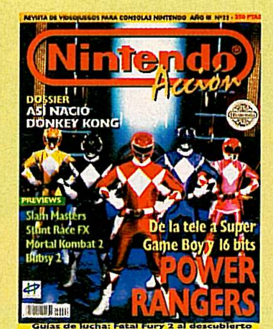
NA 19. Guías: Skyblazer • Equinox • Jurassic Park • Legend of Zelda (GB)



NA 20. Guías: Wario Land (GB) • Young Merlin • Equinox



NA 21. Guías: Wario Land (GB) • Megaman X • Young Merlin



NA 22. Guías: Fatal Fury 2 • Legend of Zelda (GB) • Megaman X • Young Merlin



NA 23. Guías: El Libro de la Selva • Legend of Zelda (GB) • Young Merlin



NA 24. Guías: Clayfighters • Art of Fighting • MK II • M. Kombat II (GB) • Stunt Race FX • Super Metroid



NA 25. Guías: Donkey Kong (GB) • MK II • Shaq-Fu • Samurai Shodown



NA 26. Guías: Donkey Kong Country • Metroid II (GB) • Duck Tales II (GB) • Double Dragon V



NA 27. Guías: DKC • Super Metroid • Batman & Robin • Jurassic Park 2 • Metroid II (GB)



NA 28. Guías: Donkey Kong Country • Secret of Mana • Monster Max (GB)



NA 29. Guías: DKC • Secret of Mana • Monster Max (GB) • Metroid II (GB) • Duck Tales II (GB)



NA 30. Guías: NBA Jam T.E. • DKC • Killer Instinct (Arcade) • Secret of Mana • Monster Max (GB)



NA 31. Guías: True Lies • DKC • Monster Max (GB) • Earthworm Jim • Secret of Mana



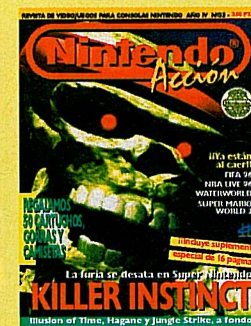
NA 32. Guías: Kirby's Dream Land 2 (GB) • I. Superstar Soccer • Earthworm Jim • DKC • Unirally • True Lies



NA 33. Guías: Illusion of Time • Demon's Crest • Secret of Mana • Earthworm Jim • Kirby's Dream Land 2



NA 34. Guías: Judge Dredd • Super Punch Out • Kirby's Dream Land 2



NA 35. Guías: Hagane • Jungle Strike • Illusion of Time



NA 36. Guías: Killer Instinct • Illusion of Time • Castlevania X • Primal Rage



NA 37. Guías: Batman Forever • Primal Rage • Killer Instinct



NA 38. Guías: Mortal Kombat 3 • Doom • Yoshi's Island



NA 39. Guías: Killer Instinct & MK 3 • Tintín en el Tibet • DKC 2 • Doom • Yoshi's Island



NA 40. Guías: Yoshi's Island • DKC 2 • Megaman 7 • FIFA '96 • Super Bomberman 3 • Tintín en el Tibet



NA 41. Guías: Weapon Lord • Earthworm Jim 2 • DKC 2 • Yoshi's Island • Doom • DK Land (GB)



NA 42. Guías: DKC 2 • Earthworm Jim 2 • Killer Instinct (GB) • Yoshi's Island



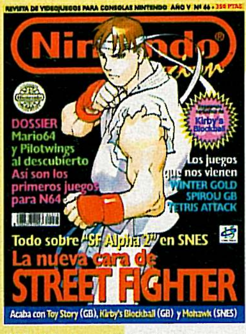
NA 43. Guías: Secret of Evermore • Yoshi's Island • DKC 2



NA 44. Guías: Secret of Evermore • Yoshi's Island • DKC 2 • Spirou



NA 45. Guías: Olympic Games (SN-GB) • Yoshi's Island • Spirou • DragonHeart • Especial trucos



NA 46. Guías: Kirby's Blockball (GB) • Mohawk • Toy Story (GB) • Yoshi's Island



NA 47. Guías: Toshinden (GB) • Tintín en el Tibet (GB) • Toy Story (GB) • Mohawk • Yoshi's Island

Y si ya tienes tantos números que la acción de desborda, pide ahora mismo tus tapas y tendrás siempre a mano toda la información ordenada de manera sencilla y cómoda.

Y por sólo 950 pts.

Nintendo Acción

¿Buscas respuestas?

Nintendo Acción las tiene todas.

No te preocupes. Si te has atascado en tu juego favorito y no sabes cómo seguir, te lo vamos a poner **fácil**. Busca en estas páginas el número de Nintendo Acción donde publicamos la guía de trucos que necesitas y... problema **solucionado**. Nos llamas a los teléfonos **(91) 654 84 19** ó **(91) 654 72 18** de 9 a 14,30 h. y de 16 a 18,30 h. y te mandaremos por correo ese ejemplar que andabas buscando. Si prefieres pedirlo por correo, rellena y envía el cupón que aparece en la solapa de la revista (no necesita sello).

Los Pitufos 2

Todo lo que necesitas saber sobre uno de los juegos más difíciles para tu Super.

El cartucho de Infogrames acaba de salir a la venta de la mano de Nintendo, y nosotros ya tenemos aquí los primeros mapas, trucos y passwords.

Javier Abad

Fase 1: Sudamérica

Nivel 1: El bosque



Los teletransportadores que están repartidos por todo el nivel te pueden despistar un poco. Si entras en éste, apareces junto a la llave de las fases de bonus.



En cada nivel hay una llave, y necesitas reunir tres para acceder a los bonus.



Utiliza el interior de los troncos de los árboles como ascensor para llegar a la parte de arriba del mapeado.

Nivel 2: La cascada



Estos troncos caen al suelo a tu paso, y dejan al descubierto algunos cristales. ¡Ten cuidado con la cabeza!



Si consigues subir hasta la esquina superior derecha de este escenario, obtendrás una vida extra como recompensa a tus dotes de escalador.



En este nivel siempre tienes que ir hacia arriba, pero cuidado con las piedras: son muy resbaladizas y te pueden jugar una mala pasada.



En la parte de arriba del decorado, a la izquierda, hay dos loros revoloteando. Si eres un Pitufo habilidoso puedes conseguir la llave saltando sobre sus cabezas.

Nivel 3: El río

Utiliza el super-salto (botones Y+B) y avanza con precaución. Los insectos te pueden dar un buen picotazo si te relajas.



Los troncos que flotan en el agua no son tan seguros como parecen. Ve saltando continuamente cuando te subas sobre ellos, si no quieres acabar en el fondo del río.



¿Veis este cristal? Sí, ¿verdad? Es fácil... Pero te costará un poco cogerlo, porque tiene truco. Está tan alto que sólo podrás pillarlo si saltas desde la liana que hay más a la derecha.

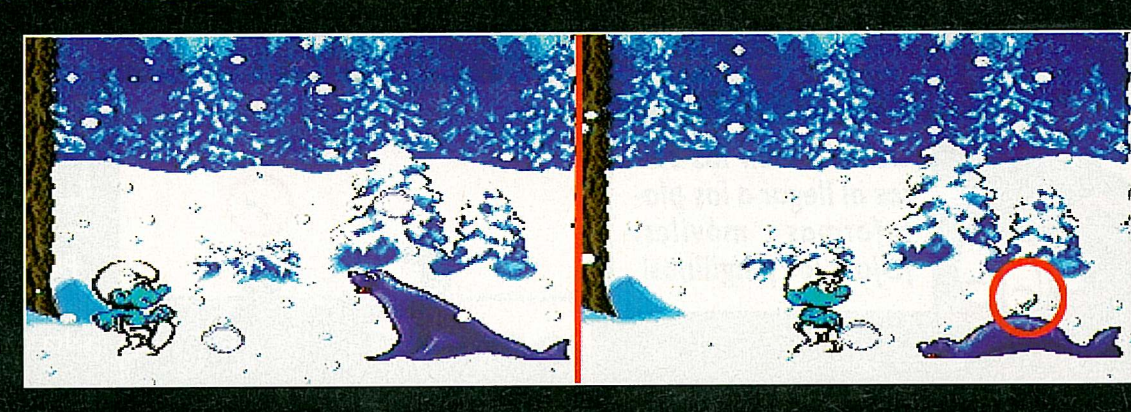


Atención a este lugar, porque es importante. Cuando saltes sobre el tronco, no te pares: vuelve a saltar rápidamente, engánchate a la liana y coge la llave que tienes a la derecha.

Fase 2: Polo Norte

Nivel 1: Los iglús

Las bolas de nieve que lanzan las focas te harán daño si te alcanzan; pero si dejas que caigan al suelo y se las devuelves de una patada, conseguirás un cristal.



Súbete a las rocas y después avanza hacia la izquierda saltando sobre la cabeza del pájaro. Al final, obtendrás como recompensa una vida extra.

Aquí el suelo está helado, así que avanza con precaución. Y ten cuidado con algunos saltos: puedes acabar en el agua.





Para coger la llave de este nivel debes subirte al penúltimo árbol que encuentres y luego saltar sobre el pájaro que vuela por allí.

Nivel 2: El fondo del mar



Si bajas en línea recta desde el inicio de este nivel verás una vida extra en la parte de abajo, pero comprobarás también que no puedes alcanzarla. Lo que tienes que hacer es dar toda la vuelta al mapeado en el sentido de las agujas del reloj, incluso renunciando a hacerte con el último cristal, y coger la vida entrando desde abajo.

A la derecha de la salida encuentras un cristal, más arriba un corazón y, al lado, un paso a través de la roca que te permite llegar hasta la llave.



Evita las corrientes de agua y no pierdas de vista los ataques de las medusas.

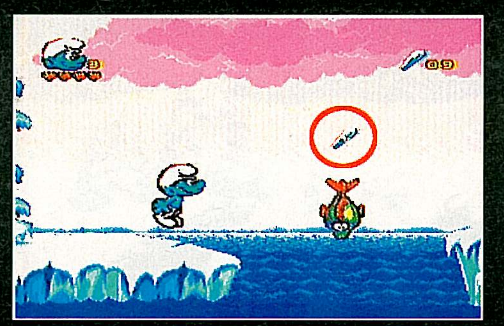


Cuando llegues a este lugar, rodea la roca del mismo modo en que lo hacen los peces. Sólo así conseguirás coger el cristal sin sufrir daño.

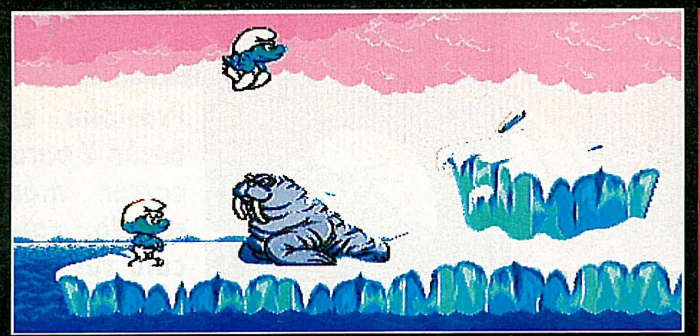
Nivel 3: Los icebergs



Calcula bien los saltos al llegar a las plataformas móviles. ¡Ojo a los pingüinos!

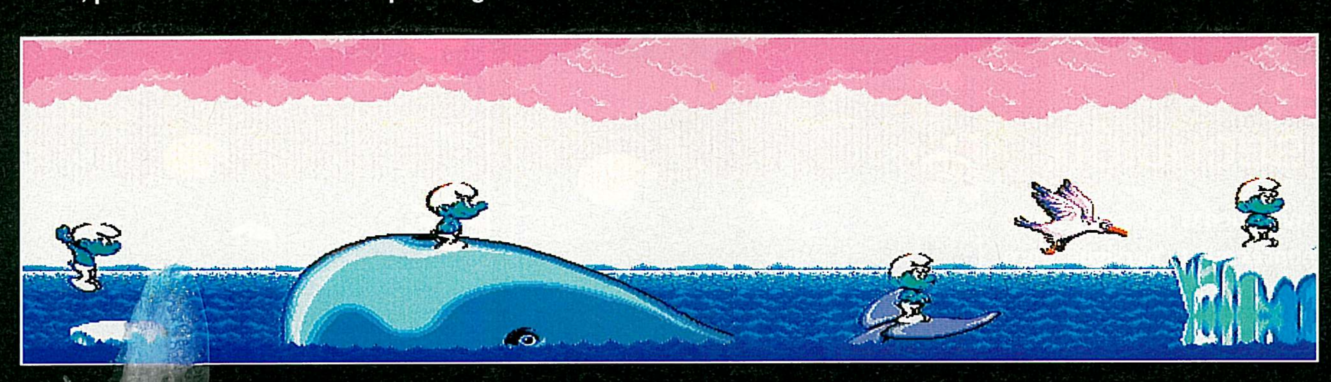


Para coger este cristal tienes que coordinar tu salto con el del pez. Simplemente salta sobre él cuando salga del agua.



No intentes cargarte a los elefantes marinos, sólo salta por encima de ellos . Si encuentras alguno que te lance bolas de nieve, puedes subirte sobre ellas para llegar más alto.



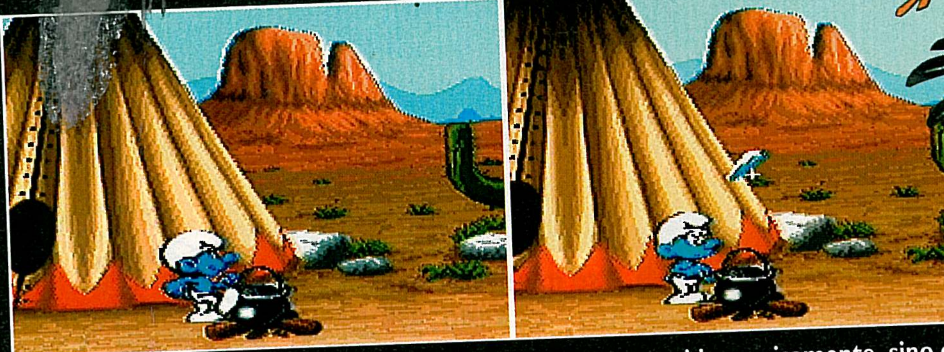


La zona de las ballenas es la más difícil de este nivel. Las plataformas que hay antes y la propia ballena se hunden, así que no te fíes ni un pelo.



Fase 3: Norteamérica

Nivel 1: Poblado indio



Las ollas que hay en el suelo del poblado no contienen comida precisamente, sino cristales mágicos. Prueba a darles una patada y lo verás.

Ve a la izquierda al empezar para encontrar la primera olla. Ojo a los cactus y utiliza el humo de las hogueras como plataforma.



Utiliza el transporte público, aunque te parezca peligroso: salta para que este buitre te atrape con sus garras y te conduzca hasta la llave de los bonus.



Con los tótems puedes comprobar el poder de los dioses, pero son una apuesta arriesgada. Si les das una patada te cae encima una lluvia de flechas, pero si sobrevives puedes ganar después algún ítem en forma de corazón, o incluso una vida extra.

Presiona el botón Y para correr más rápido, calcula tus saltos y esquiva los caracoles, murciélagos y demás.

Nivel 2: La persecución

Corre todo lo que puedas para que no te alcance el gato montés que te persigue, pero no pases de largo la llave que hay poco después de comenzar.

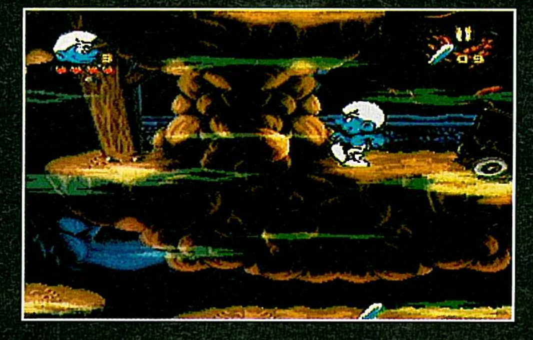


¡Cuidado con el suelo pegajoso! Salta continuamente para despegar los pies y poder seguir adelante.

Nivel 3: La mina



La clave de este nivel reside en los frascos de pócima mágica que están dispersos por el mapeado. Si el líquido es rojo, reducirá tu tamaño. Si es azul, te devolverá a tu talla normal.



Da patadas a las piedras mientras "seas grande". Algunas se caerán y abrirán caminos para cuando seas "pequeño". Otras dejarán al descubierto ítems y cristales mágicos.

Pisa a las arañas cuando tengas tu tamaño normal, pero evítalas cuando seas pequeño.





La llave de este nivel se ve, pero no se toca. O eso parece cuando la ves desde la parte izquierda. Lo que tienes que hacer es acercarte desde la derecha y, siendo pequeño, saltar por donde te indicamos con la flecha. ¡Chupao!

Ganadores del concurso Kirby´s Blockball

Lista de premiados con un cartucho de Kirby´s Blockball para consola Game Boy:

Vicente José Flores Fernando	Castellón
Juan Manuel Vidal Ortiz	Murcia
Raúl Rodríguez Hidalgo	Ciudad Real
Santiago Gallego Rodríguez	Madrid
Roberto Ferreras Méndez	Castellón
Marcos Daniel Fernández Lora	Asturias
Antonio Campos Parejo	Córdoba
Juanjo Traver Sorribes	Castellón
Luis García de la Rosa Santos	Madrid
Oscar Rodríguez Barreales	León
Ignasi Garrido Castañe	Barcelona
Victor M. Moreno Belerda	León
Luis Miguel Triviño Manjón	Granada
Alvaro Funes Aguilera	Barcelona
José M. Espadero Guillermo	Ciudad Real
José Blas Moreno Beltrán	Sevilla
Jacob Negre Corpas	Gerona
Isaac Nogueiras Díaz	Pontevedra
Juan Manzano Martín	Baleares
Manuel A. Díaz Sánchez	Sevilla
Santiago Beato Beato	Tarragona
Mateu Hurtado Nadal	Baleares
José Espejo Romero	Badajoz
Francisco Rodríguez Núñez	Huelva
Víctor Martín Morilla	Castellón
Oliver Centeno Alvarez	Valladolid
Fco. Javier Rodríguez Otero	Orense
Neftalí Espinosa González	Málaga
Marcos Herrero Artero	Madrid
Francisco Fernández Capel	Almeria
Jaime Pérez Pacheco	Barcelona
David Varcárcel Crespo	Madrid
Rafael Pruaño Crispiniano	Sevilla
Nilo Morán Marfil	Barcelona
José Alberto Saiz García	Cuenca
Francisco J. Rico Martín	Málaga
Sergio Cabeza Martos	Alava
Cristian Aurensanz Gramisel	Zaragoza
Alberto Rodríguez González	Madrid
Alvaro Guijarro Hernando	Madrid
Rafael Martín	Madrid
Juan Salavert Pans	Valencia
Manuel Morales Ponce	Huelva
Abilia Martínez Muñoz	Valencia
Andreu Muñoz Pastor	Gerona
Raúl Alarcón García	Albacete
Rubén Murcia Blasco	Barcelona
José Daporta Alvarez	Pontevedra
Fernando Pérez Brazo	Vizcaya
Adrián Ruiz Collado	Lérida

trucos en clave NINTENDO

ALIEN 3
SUPER NINTENDO

Passwords alienígenas

NIVEL	CÓDIGO
Nivel 2	QUESTION
Nivel 3	MASTERED
Nivel 4	MOTORWAY
Nivel 5	CABINETS
Nivel 6	SQUIRREL





UNIRALLY
SUPER NINTENDO

Mensajes curiosos



Si a la hora de introducir tu nombre, escribes en su lugar **SEGA o SONIC**, aparecerá un rotulito diciendo algo asi como "not cool enough", que traducido al idioma de Cervantes equivale a que no es lo bastante bueno. ¿Hasta donde llegará la competencia?

Por fin el final

Cuando estés en la pantalla en la que seleccionas los jugadores, las opciones, etc. haz esta combinación. Presiona simultáneamente los botones **L, R, ABAJO y B**. Tachán, el final...

NBA JAM SNES

Jugar como Brutah

Con este truco al menos conseguiremos poner una sonrisa en vuestras caras. Consiste en jugar con un nuevo personaje llamado Brutah. Para hacer que aparezca, acude a la opción **"Initials Screen"** y haz lo siguiente: sitúate sobre la letra **L**, mantén **START** y pulsa **A**; ahora ponte sobre la **G**, mantén pulsado **START** y presiona **B**; por último, colócate sobre la **B** y pulsa **X.**

PITFALL SNES

Saltarse los Niveles

Directos al grano. En la pantalla de titulo presiona **B, DERECHA, A, ABAJO, DERECHA y A.** Mueve el cursor a la opción **START** y luego presiona **ARRIBA.**

POWER DRIVE SNES

Passwords a toda velocidad

Round 6 con el Cosworth o el Celica:
4W5PPC49KQ26CQ2F
Australia con el Cosworth:
I80V-P-04JX-JNK
Gran Bretaña con el Cosworth:
LM0KJQQ2HSDBWDTY
Round 9 con el Celica y 100.000$:
KSTHXNMZ3HLYVROY

SUPER EMPIRE STRIKES BACK
SUPER NINTENDO

Todos los poderes del jedi disponibles

Dada la multitud de cartas que nos llegan semanalmente a la redacción, nos hemos visto obligados a volver a publicar este magnifico truco. Se trata de pulsar, en la pantalla de titulo, la combinación **A, B, Y, X, A, B, Y, A, A, B, A, B, Y, X, X, Y, A, B, Y, X.** Cuando oigas a Darth Vader pronunciar la palabra "Impressive", no te queda más que pulsar **Start** y comenzar a jugar con todos los poderes a tu disposición. Pero ahí no acaba todo, ya que si pulsas **Start en el mando del segundo jugador** podrás saltarte los niveles. Y aún más: presionando **L y R** en el pad 2 accederás a un super menú.

POWER RANGERS FIGHTING EDITION
SUPER NINTENDO



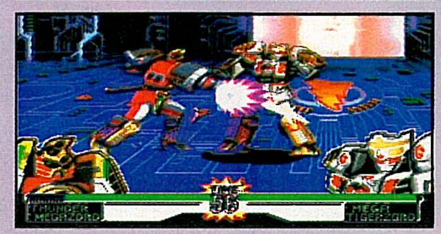
Movimientos Secretos

Todos estos movimientos requieren tener las barras de poder al máximo.

SHOGUN MEGAZORD
Air Fire: → ↓ ↘ + B.
Fire Spout: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + X.
THUNDER MEGAZORD
Super Fireball: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + A.
NINJA MEGAZORD
Shadow Attack: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + X.
MEGA TIGERZORD
Fire Beam: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + X.
LIP SYNCHER
Dash Bomb: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Y.
GOLDAR
Eye Smash: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Y.
LORD ZEDD
Thunder Hand: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Y.
SILVER HANDS
Super Beam: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + B.
IVAN OOZE
Far Ground Beam: A
Near Ground Beam: B
Flying Star: X
Start Punch: Y
Multi Star: ↓ ↘ → + Y.
Shield & Stars: ↓ ↘ → + Y.

NOTA: Para jugar como Ivan Ooze, mantén presionados los botones **X, Y y START** en la modalidad de Fighting Mode.





SUPER MARIO KART SUPER NINTENDO

Colección de trucos

CONTINUACIÓN EXTRA

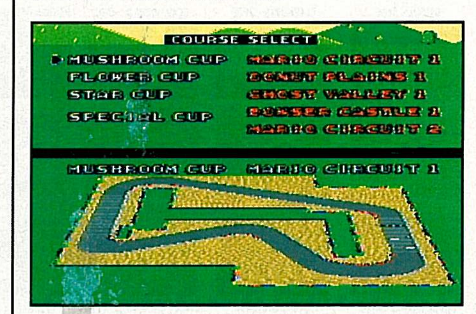
Si logras finalizar tres carreras en el mismo lugar, conseguirás una jugosa continuación de más.



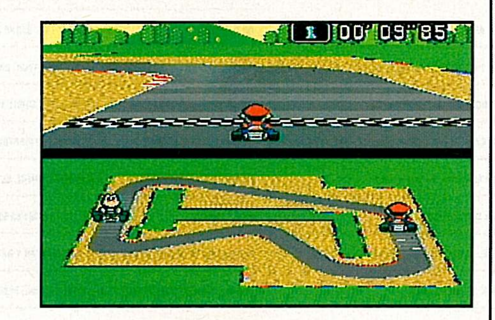
UNA NUEVA COLOCACIÓN

Mantén presionado **L y R** mientras seleccionas la modalidad de 1 Player Game en el Grand Prix. Selecciona clase, conductor y circuito. Empieza a jugar y verás asombrado que estás en la parte más baja de la pantalla.

UNA COPA MUY ESPECIAL



Entra en la modalidad **Time Trials** y selecciona el corredor que quieras manejar. Entonces, pulsa **IZQUIERDA** y mueve el cursor a la opción **"Mushroom Cup"**. A continuación presiona **L, R, L, R, L, L, R, R y A**. Verás aparecer las palabras "Special Cup" bajo la frase de inicio "Star Cup".

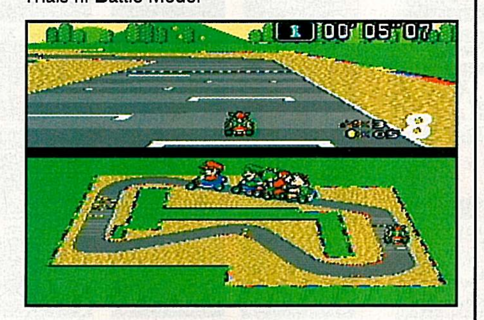


COMPETIR CONTRA LA CONSOLA

Con el mando 1 empieza a jugar una partida de un sólo jugador en la opción Time Trials. Una vez que estés en la pantalla de selección de conductores, pulsa **START en el pad del segundo jugador**. Selecciona un conductor también con el mando 2 y otro más, esta vez con el mando 1. Empieza la carrera pulsando START en el mando del jugador 1 y verás como compites contra la consola.

CORREDORES MAS PEQUEÑOS

En la pantalla de selección de personajes ponte sobre el corredor que más te guste y presiona simultáneamente los botones **A** e **Y**. Tu corredor se habrá hecho diminuto, y la única manera de hacerle volver a la normalidad será golpeando uno de los champiñones que arroja la princesa. NOTA: Este truco no tiene validez en las modalidades de Time Trials ni Battle Mode.



TETRIS ATTACK (SUPER NINTENDO)

Jugar en el modo challenge desde el 1 player vs.

Para conseguir esa cosa de arriba basta con ejecutar las siguientes acciones:

1- Ve a la opción **1PLAYER**



2- Selecciona la modalidad **VS**.



3- Escoge un juego nuevo **(New Game)**



4- Pon el cursor el la modalidad difícil **(Hard)**



5- Mantén presionada la dirección **ARRIBA** y el botón **L** y pulsa **A**.



6- Si la **pantalla se vuelve roja**, es que el truco ha salido a la perfección.

VORTEX SUPER NINTENDO

Unos cuantos códigos

ZONA	CODIGO
CRYSTON	YFGIW
VOLTAIR	RWXVP
THERMIS	DHNLC
MAGMEMO	BGVRG
VORTEX 2	INBTX
TRANTOR	XLQMB







Estos son los Centros Mail ¡Ven a conocerlos... ya!

ALICANTE	C/ PADRE MARIANA, 24 - Tel: 514 39 98
Elche ALICANTE	C/ CRISTOBAL SANZ, 29 - Tel: 546 79 59
ALMERIA	Av. DE LA ESTACION, 28 - Tel: 26 06 43
BARCELONA	CARRER DE PAU CLARIS, 97 - Tel: 412 63 10 (PLAÇA CATALUNYA)
BARCELONA	CARRER DE SANTS, 17 - Tel.: 296 69 23 (PLAÇA SANTS)
BARCELONA	C.C. BARC. GLORIES, C/DIAGONAL 280 - Tel: 486 00 64 (GLORIES)
Badalona BARCELONA	C/ SOLEDAT, 12 - Tel: 464 46 97
Badalona BARCELONA	C.C. MONTIGALA, C/ OLOF PALME - Tel.: 465 68 76
Manresa BARCELONA	ANGEL GUIMERA, 11 - Tel: 872 10 94
Sabadell BARCELONA	FILADORS, 240 - Tel: 713 61 16 (PROXIMA APERTURA)
BILBAO	PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 - Tel: 410 34 73
BURGOS	Av. CASTILLA Y LEON C.C. CAM. de la PLATA Pl. alta, L.7 - Tel: 22 27 17
CORDOBA	C/ MARIA CRISTINA, 3 - Tel: 48 66 00
GIJON	Av. DE LA CONSTITUCION, 8 (PROXIMA APERTURA)
GRANADA	C/ MARTINEZ CAMPOS, 11 ESQUINA RECOGIDAS - Tel: 26 69 54
HUESCA	C/ ARGENSOLA, 2 - Tel: 23 04 04
JAEN	C/ PASAJE MAZA, 7 - Tel: 25 82 10
LA CORUÑA	C/ DONANTES DE SANGRE, 1 - Tel: 14 31 11
Santiago LA CORUÑA	C/ RODRIGUEZ CARRACIDO, 13 - Tel: 59 92 88
LAS PALMAS	C/ PRESIDENTE ALVEAR, 3 - Tel: 23 46 51
MADRID	Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 - Tel: 527 82 25 (Atocha)
MADRID	C/ MONTERA, 32, 2º - Tel: 522 49 79 (SOL)
Alcalá Henares MADRID	C/ MAYOR, 89 - Tel: 8802692
Alcobendas MADRID	C.C. PICASSO, C/ CONSTITUCION, 15 - Tel: 652 03 87
Móstoles MADRID	Av. PORTUGAL, 8 MOSTOLES - Tel: 617 11 15
Fuengirola MALAGA	Av. JESUS SANTOS REIN. Ed. Olisol, 4 - Tel: 246 38 00
MÁLAGA	C/ ALMANSA, 14 - Tel: 261 52 92
Palma de MALLORCA	C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 Local 9 - Tel: 72 00 71
Palma de MALLORCA	C.C. PORTO PI-Centro, Pº MARITIMO, 54 - Tel: 40 55 73
PAMPLONA	C/ PINTOR ASARTA, 7 - Tel: 27 18 06
Vigo PONTEVEDRA	PLAZA DE LA PRINCESA, 3 - Tel: 220939
SALAMANCA	C/ TORO, 84 - Tel: 26 16 81
SEGOVIA	C.C. ALMUZARA 2ª Planta Loc 21. C/ REAL - Tel: 43 67 50
SEVILLA	C.COM. LOS ARCOS Local B-4 - Tel: 467 52 23
VALENCIA	C/ PINTOR BENEDITO, 5 - Tel: 380 42 37
VALENCIA	C.C. EL SALER Local 32. BULEVAR SUR - Tel: 333 96 19
VALLADOLID	C.COM. AVENIDA Pº DE ZORRILLA, 54-56 - Tel: 22 18 28
VITORIA	C/ Manuel Iradier, 9. Tel: 13 78 24
ZARAGOZA	C.COM. INDEPENDENCIA Planta 1. - Tel: 21 82 71
ZARAGOZA	C/ ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). Tel: 53 61 56
BUENOS AIRES	PARANA, 504 - Tel: 371 13 16 C.P. (1017) ARGENTINA



Y si no tienes un Centro Mail próximo... **902 17 18 19** ¡Haz tu pedido por teléfono!

NOVEDADES SUPER NINTENDO



- SECRET OF EVERMORE - 12.990
- TOY STORY - 12.990







- AAHH REAL MONSTERS - 9.990
- ASTERIX & OBELIX - 12990
- BEAVIS & BUTT-HEAD - 9990
- BREATH OF FIRE II - 12890
- DONKEY K. COUNTRY 2 - 12990
- FIFA SOCCER'96 - 9990
- FINAL FIGHT 3 - 10890
- INT S. SOCC. DELUXE - 12990
- IZZY QUEST O. GAM. - 9.990
- KIRBY'S DREAM COURSE - 8990
- LIBRO DE LA SELVA - 12990
- MEGAMAN X3 - 10890
- NBA LIVE'96 - 9990
- NFL QUARTERB. CLUB'96 - 11990
- NHL HOCKEY'96 - 9990
- NIGEL MANSELL'S - 8990
- OLYMP. SUMMER GAMES - 11990
- PHANTOM 2040 - 9.990
- POWER RANG. FIG. ED. - 12.990
- REY LEON - 12990
- ROAD RUNNER - 9990
- SOCCER SHOOTOUT - 9990
- SPIROU - 11990
- STAR TREK DEEP SPACE NINE - 9.990
- SUPER MARIO WORLD 2 - 12990
- TINTIN EN EL TIBET - 12990
- URBAN STRIKE - 11990
- WORMS - CONS
- WWF WRESTL. ARCADE - 11990
- ZOOP - 6950

SUPEROFERTAS SUPER NINTENDO

- KILLER INSTINCT - 5.990 (CD AUDIO GRATIS)
- SUPER MARIO KART - 4.990
- THE LEGEND OF ZELDA - 4.990













- AERO THE ACROBAT - 4990
- ALFRED CHICKEN - 4990
- ANIMANIACS - 5990
- BRUTAL - 5490
- CLAYMATES - 2990
- COOL WORLD - 4990
- DENNIS THE MENACE - 4990
- F-ZERO - 4990
- G. FOREMAN - 5490
- GHOUL PATROL - 5490
- GODS - 5490
- JAMES BOND JR - 2990
- JUNGLE STRIKE - 5990
- KRUSTY'S FUN HOUSE - 6990
- NBA GIVE'N GO - 6.990
- SPACE ACE - 4990
- SPARKSTER - 5990
- SPECTRE - 3990
- SUPER BOMBERMAN 2 - 3990
- SUPER BOMBERMAN 3 - 5490
- SUPER JAMES POND - 5490
- SUPER MORPH - 3990
- SUPER SOCCER - 4990
- SUPER STRIKE GUNNER - 5490
- SUPER TENNIS - 4990
- SYVALION - 5490
- TETRIS & DR. MARIO - 4990
- THE BRAINIES - 3990
- TIME TRAX - 3990
- TRODDLERS - 4990
- TROLL - 2990
- VAMPIRE'S KISS - 6990
- WARPSPEED - 4990
- WING COMMANDER 2 - 5490
- ZOOL - 3990

PERIFERICOS SUPER NINTENDO






- CABLE EUROCONECTOR - 2190
- CONTROL PAD INFRARED - 1990
- MANDO DE CONTROL - 2990
- SN SPRINT PAD - 2490

GAMEBOY



- ANIMANIACS - 6990
- ASTERIX & OBELIX - 5990
- DONKEY KONG - 3990
- DONKEY KONG LAND - 5990
- GALAGA GALAXIAN - 5290
- HYPER DUNK - 5490
- KIRBY'S BLOCK BALL - 4990
- KIRBY'S DREAMLAND 2 - 5990
- MEGAMAN V - 5890
- MICKEY MOUSE V - 5990
- OLYMP. SUM. GAMES - 6490
- P. RANGERS II (movie) - 5990
- PREHISTORIK MAN - 5890
- SOCCER - 5990
- ST. FIGHTER II - 5990
- SUPER MARIOLAND 2 - 3990
- SUPER MARIOLAND 3 - 3990
- TETRIS - 3990
- TETRIS BLAST - 4990
- THE LEGEND OF ZELDA - 5990
- TINTIN EN EL TIBET - 5990
- TOSHINDEN - 5890
- TOY STORY - 5990
- ZOOP - 2990
- CONTRA - 3490 — OFERTA (VERSIÓN EN INGLÉS)
- KILLER INSTINCT - 3990 — OFERTA

CONSOLAS 32 BITS



GAMEBOY CONSOLAS SUPER NINTENDO

CONSOLA GAMEBOY - 6.990

GAMEBOY Special Edition - ALUCINA EN COLORES CON LA NUEVA GAME BOY DE COLORES - 7.990





CONSOLA SUPER NINTENDO + 1 MANDO - 14.990

SUPER NINTENDO + MARIO ALL STARS - 16.990

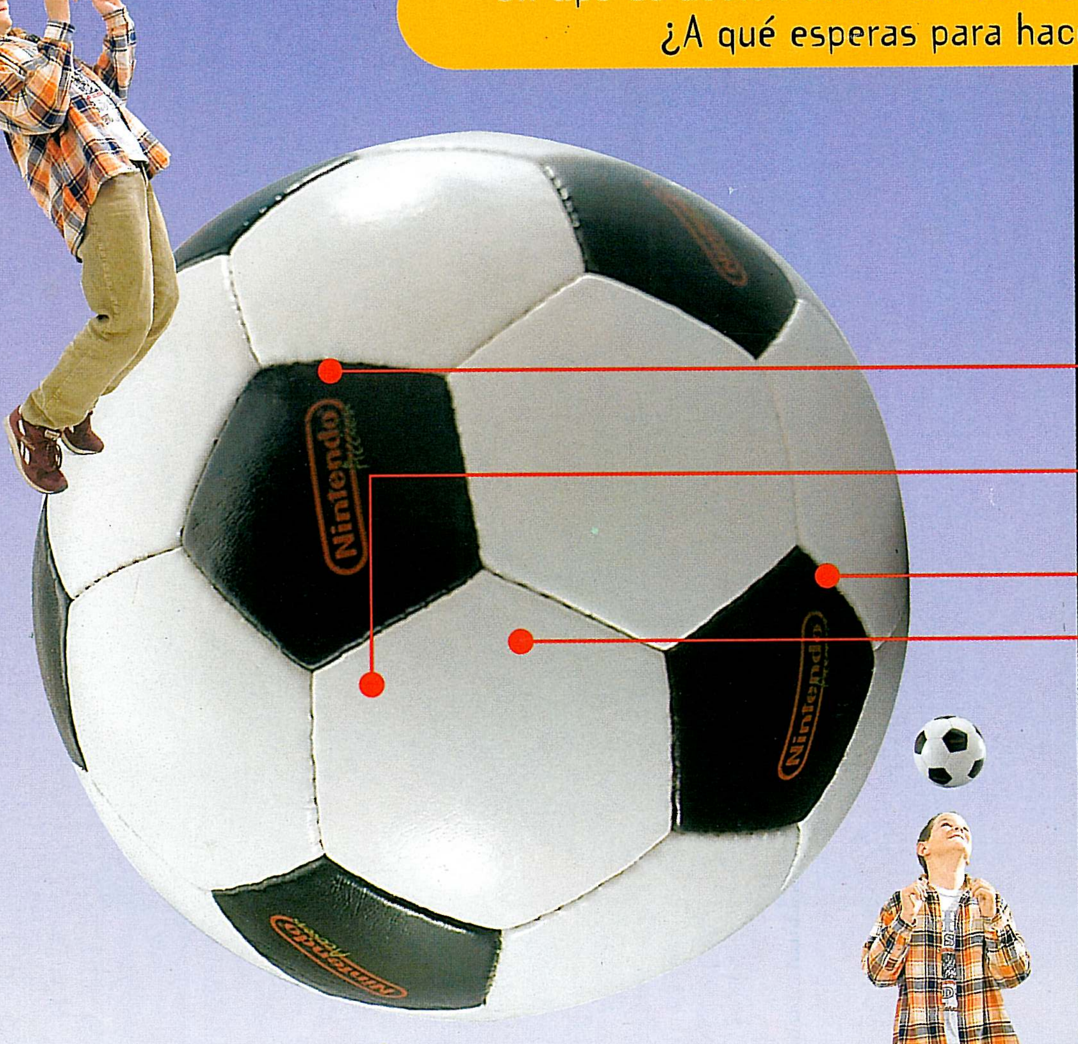
SUPER GAMEBOY - 9.990

Consigue el balón de Nintendo Acción

Gratis al suscribirte por un año a Nintendo Acción

Un tipo de acción como tú necesita un balón como éste. ¿A qué esperas para hacerte con él?





- Un auténtico balón de fútbol de Nintendo Acción.
- Con el peso y las medidas reglamentarias de la FIFA.
- Cosido a mano.
- Material resistente a todo tipo de clima.

AHORA, AL SUSCRIBIRTE A NINTENDO ACCIÓN POR UN AÑO:

- Te regalamos este estupendo balón reglamentario de fútbol de Nintendo Acción.
- Recibirás cómodamente por correo los próximos 12 números de Nintendo Acción.
- Te aseguras que aunque el ejemplar se agote, tú tienes tu revista reservada.

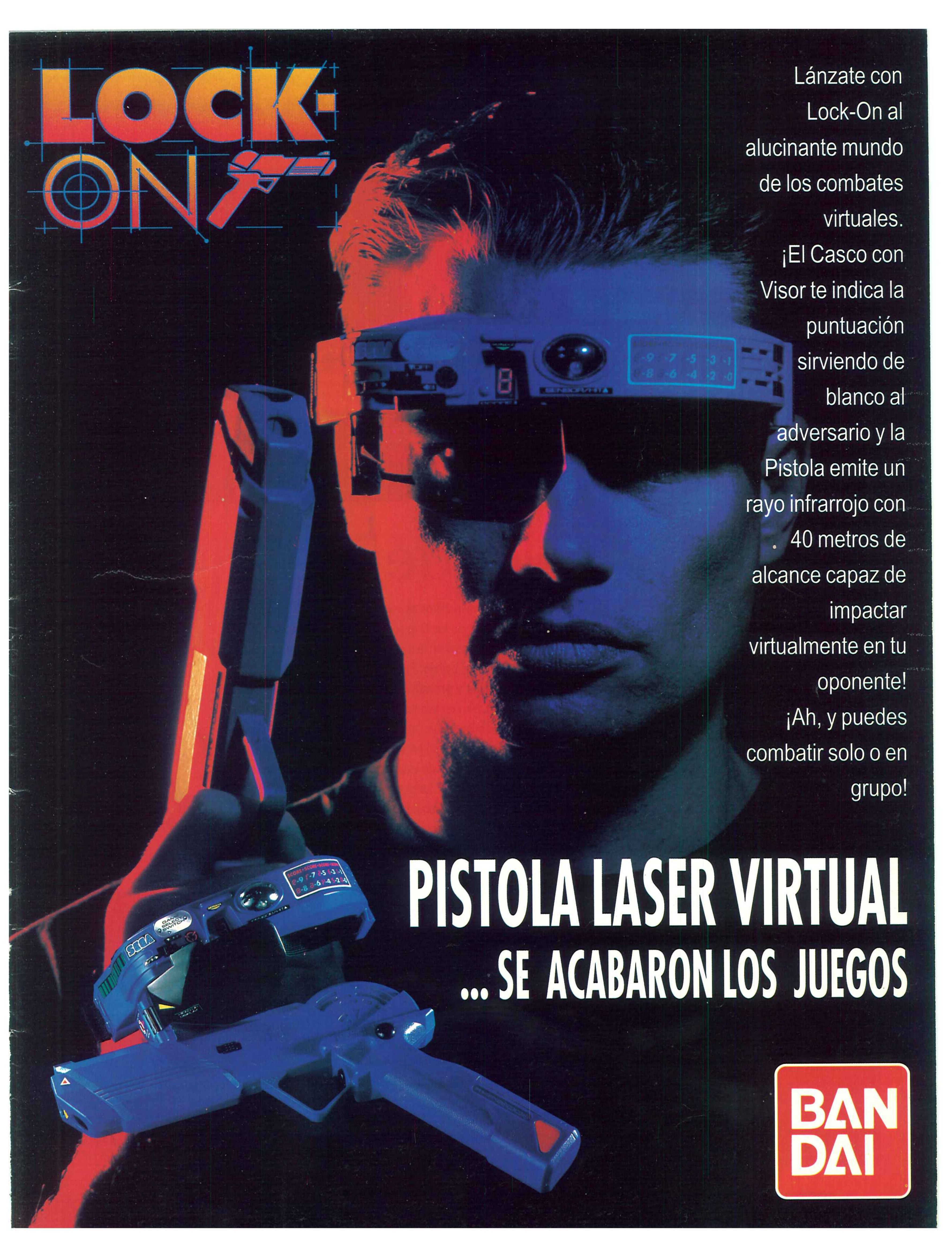
Aprovéchate de esta oferta - hay existencias limitadas. Envíanos tu solicitud de suscripción o renovación por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h o de 16h a 18,30h a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18. Si te es más cómodo, también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72 o contactarnos por módem a través de Ibertex en *HOBBYTEX# por el 032.

Y TODO POR

4.200 Pesetas

(12 números x 350 Pesetas)

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO



LOCK-ON
Lánzate con Lock-On al alucinante mundo de los combates virtuales.
¡El Casco con Visor te indica la puntuación sirviendo de blanco al adversario y la Pistola emite un rayo infrarrojo con 40 metros de alcance capaz de impactar virtualmente en tu oponente!
¡Ah, y puedes combatir solo o en grupo!
PISTOLA LASER VIRTUAL
... SE ACABARON LOS JUEGOS
BANDAI